

LE NOUVEAU
Pif N° 768

8F.

AVEC HERCULE TOUS A LA FOIRE AUX FARCES

I.S.S.N. 0754 - 9490



et son gadget
LE BALLON
INCROYABLE

HEBDOMADAIRE 39° ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4% FRANCE.

ALGERIE : 6 DA. 500 CFA. ITALIE : 3000 L. LIBYE : 0,800 DL. MAROC : 8 DH.

SUISSE : 4 FS. CANADA : \$ 1,75. E.T. : 200 PTAS. BELGIQUE : 80 FB.

HAÏTI : 10,50 G. TAHITI : 270 CFP. REUNION : 12,6 FF. TUNISIE : 800 MILLIMES. 2006

AUTRES PAYS : 9 F

DURIRE, DES JEUX DES BLAGUES



...ET
DES JEUX
CADEAUX



EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

PUBLICATIONS
PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex : EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureau,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favre, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements
Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations
extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Eliane Dalouche
(Chef de publicité).



LE NOUVEAU
Pif
SPÉCIAL

**SUPER
GAGNET**

LE NOUVEAU
Pif
Spécial

**SUPER
GAGNET**

25F

**LA BOUGIE DE PIF
OU D'HERCULE.**

(A toi
de choisir!)

N° 6
100 pages
France 25 F
Belgique 30 F
Suisse 45 F

**+
UN CALENDRIER
POSTER**

COURS VITE
CHEZ TON
MARCHAND DE
JOURNAUX

**LA
BOUGIE
DE PIF
OU D'
HERCULE
POUR
LES
FÊTES**



Pif

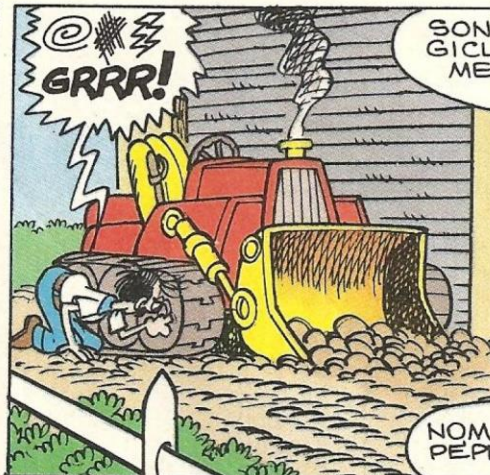
Pépé jardine



© Ed. VAILLANT 2006



2006

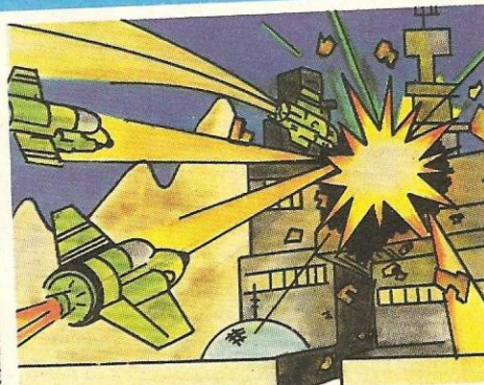
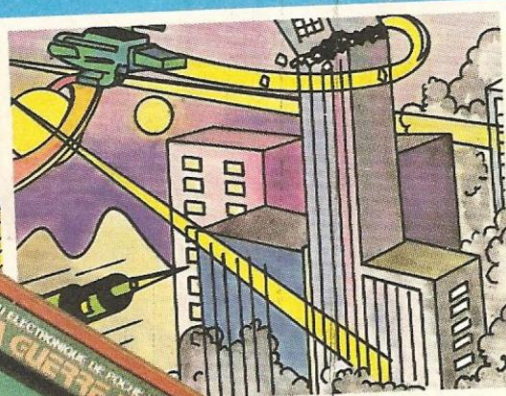
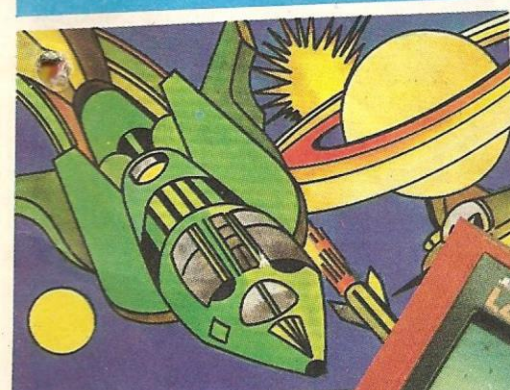




HEU... BEN... C'ÉTAIT PEUT-ÊTRE "GABON"... ET QUAND ON SAIT CE QUI POUSSERA LA-BAS...

JOUEZ ITMC

JEU
ELECTRONIQUE
DE POCHE

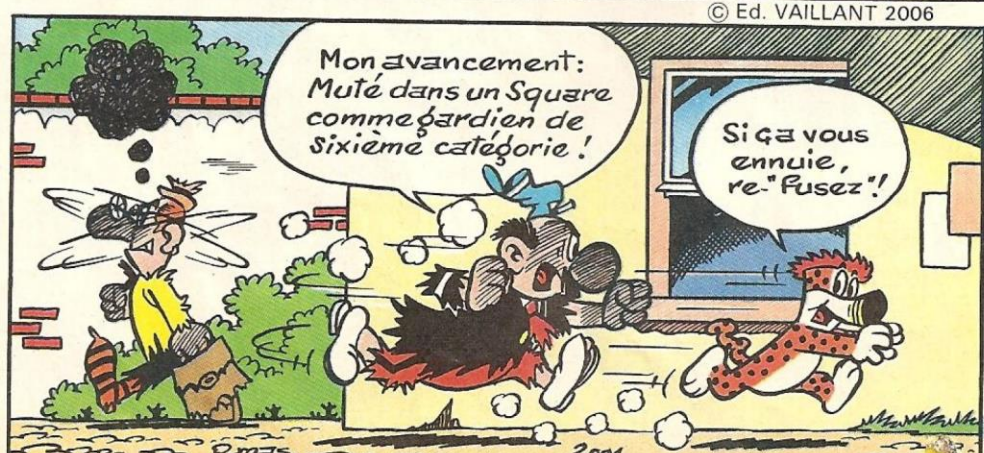
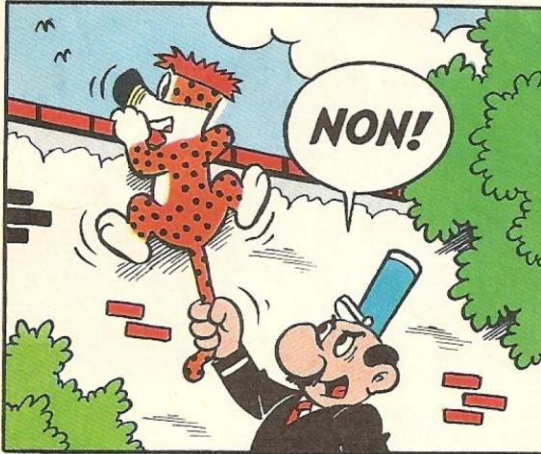


**SUPER ECRAN
PANORAMIQUE**

Avec la « GUERRE DES ASTRES » menez
une bataille explosive dans la Galaxie
5 phases de jeu à difficultés progressives
renouvellent sans cesse l'intérêt du jeu.

tous nos jeux sont en vente dans
les grands magasins et les magasins

JouéClub de votre ville



© Ed. VAILLANT 2006



Le journal
des vrais professionnels...

LE PETIT **Pif**

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



...de la sieste!

EXTRATERRESTRE!

LES CHARLOTS AU TYROL

Petite région montagneuse à cheval sur la Suisse, l'Autriche et l'Italie, le Tyrol sirotait tranquillement son lait de vache en regardant passer les skieurs. Quand tout à coup, 3 extraterrestres débarquèrent sans crier gare... Tiens, j'ai déjà vu ces têtes-là quelque part...

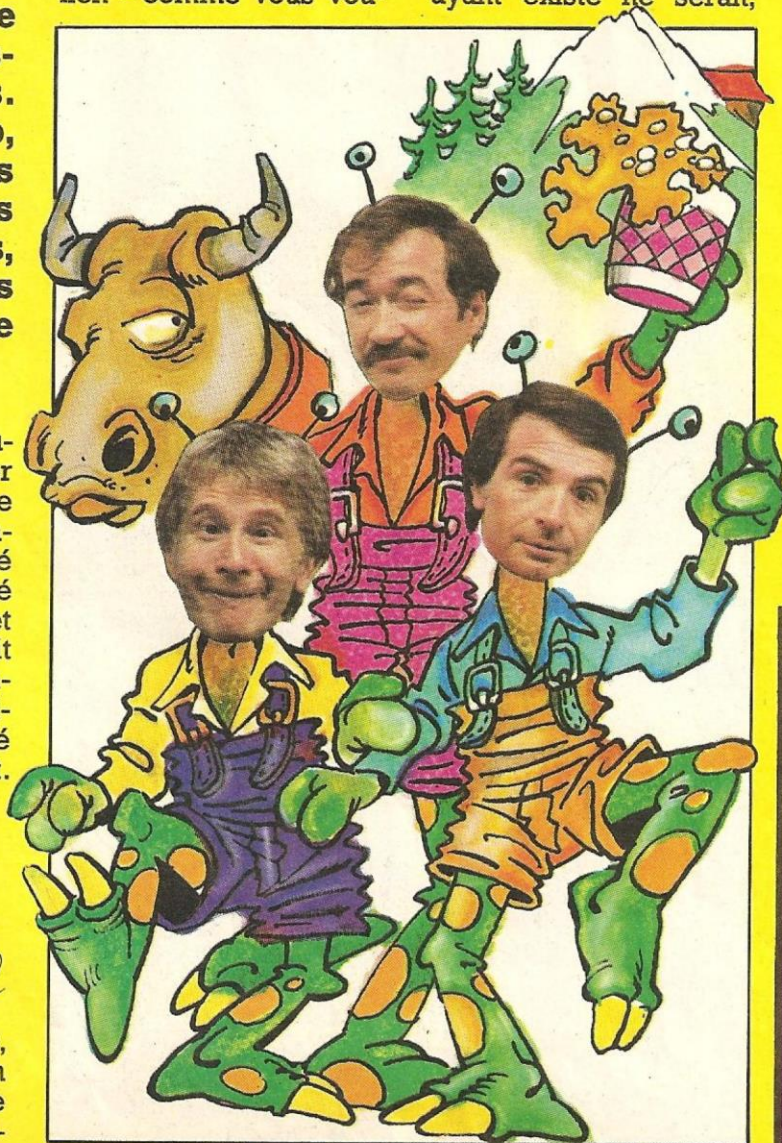
Les Charlots ont beaucoup de mal à garder leurs six pieds dans le même sabot. Dame! Pensez un peu. Ils ont chanté l'« Apérobic » tout l'été et tout l'automne - et croyez-moi, ça en fait des « apéros ». On comprend, dans ces conditions, qu'ils aient décidé d'aller boire du lait. Direction le Tyrol.

restres. Et comme les langues étrangères ne leur font pas peur, ils ont appris le tyrolien entre deux lait-fraie. Résultat: un disque extratyrolique ou cosmo-tyrolien - comme vous vou-

drez - dont la chanson principale vous est déjà familière: « Yodeloï itti!... Yodeloï itti! »... À vous! Toute ressemblance avec un extraterrestre ayant existé ne serait,

bien sûr, que pure coïncidence.

Ce n'est pas tout. Plus rapides que la lumière, les Charlots ont déjà enfilé deux nouveaux sabots: une émission de télé, chaque mois sur Antenne 2, intitulée:

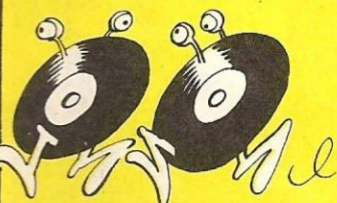


« On est là pour ça » (premier épisode diffusé le 31 décembre). Et un film dont nous reparlerons très bientôt. Bon, sur ce... comme ont dit dans le Tyrol: « Yodeloï itti!... Yodeloï itti! »

Disque 45 T. Barclay

LA BULLE

MOI QUI AURAI
VOULU ATTRAPER
UNE BONNE GRIPPE
CETTE SEMAINE, EH
BIEN LES PIFOS
C'EST RATE! JE N'AI
REUSSI A CHOPER
QU'UN GROS RHUME.
ADIEU, GRASSE
MATINÉE, PETITS
SOINS ET GROS
CÂLINS. VOILA CE
QUE C'EST QUE
D'AVOIR
UNE
BONNE
SANTÉ!



Pour passer inaperçus, les bougres n'ont rien trouvé de mieux que de se déguiser en extrater-

FLEUR EN CONSERVE

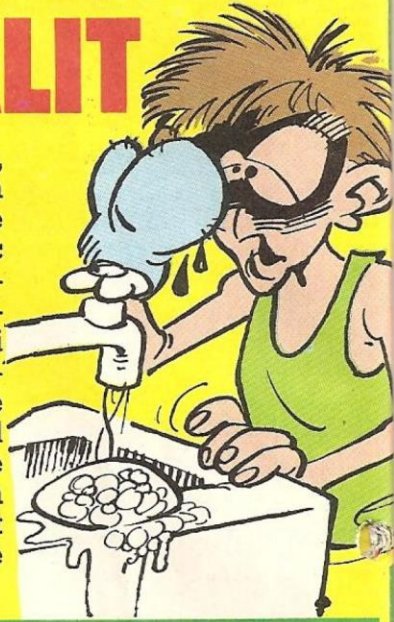
PASSION

Curieux « hobby » que celui de Ted Whitelocks : Armé de cisailles, de patience et d'imagination, cet artiste ferrailleur de génie découpe les boîtes de conserve pour les transformer en œuvres d'art. En huit ans, il a ainsi créé cent objets délicats et minuscules. (L'un d'eux fait partie de la collection privée de la reine d'Angleterre.) Pour faire une chaise de quinze centimètres de haut, il lui faut six heures – et plus de vingt pour réaliser une brouette. Sa prochaine œuvre? Une maison de poupée complète. Bravo, dear mister Whitelocks! Car, sans vouloir vous mettre en boîte, « faut l'fer »!

LE SAVON QUI SALIT

FARCE

À l'aide d'un tournevis, fais un trou dans la savonnnette de la salle de bains et remplis-le avec de la gouache de couleur. Le lendemain, surveille la tête de celui qui se débarbouillera le premier : sûr qu'il aura une peur bleue... ou qu'il entrera dans une colère noire! Choisis bien ta couleur, ta victime... et un refuge sûr en cas de représailles!



TRUC

LE SOMMEIL EN GOUTTES

Pierre Gauffillet, de Choisy-le-Roi, donne le conseil suivant à ceux qui ont du mal à s'endormir : boire deux cuillérées à soupe de fleurs d'oranger, et mettre un peu d'essence de lavande au creux des bras. Merci, Pierre, de nous mettre au parfum!



UN ÉCRIVAIN DE POCHE

Imaginez une machine qui aurait la taille d'un livre et l'allure d'une calculatrice. Son nom? Le « microwriter ». En deux heures, on apprend à se servir de ses six touches, à lui dicter et lui faire « digérer » quatre ou cinq pages de texte. Elle les garde en mémoire et

les recrache à la demande sous la forme qu'on désire : sur ordinateur, sur écran... et même oralement, grâce à son système phonique. Pratique pour rédiger les rédactions... d'autant qu'il y en aura, paraît-il, 20 000 dans les écoles en 1984!



TOUR

UN FANTÔME DANS LA BOÎTE

Plaque à l'envers une boîte d'allumettes vide presque fermée sur le dos de ta main, et pince un petit bourrelet de peau; puis, affirme à tes amis qu'un fantôme habite cette boîte et peut la faire bouger sur commande (il te suffit de courber légèrement les doigts pour que la boîte se soulève). Stupeur garantie!



BÉBÉ CONDOR DEVIENDRA GRAND

Événement à la « volerie des aigles » de Kintzheim : un bébé-condor est né en captivité. Placé en couveuse artificielle pendant deux mois, l'œuf a donné le jour à un oiseau de... 207 grammes.

LE PLUS GROS OISEAU DU MONDE

Aujourd'hui, notre condor a six mois, ce n'est plus un bébé, il commence à voler. Vers deux ans, il quittera ses parents. Il n'atteindra sa taille adulte qu'à six ans, il pèsera alors entre dix et quatorze kilos.

Photo : A. Visage



LE ROI DES ANDES

Le condor reste le plus gros oiseau « volant » du monde. (L'autruche est

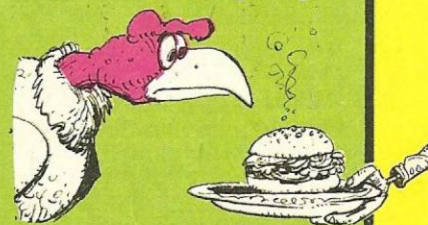
un oiseau qui ne vole pas.) Il vit surtout dans la cordillère des Andes, sur les hauts plateaux du Pérou et du Chili. (En Californie, où il proliférait autrefois, on n'en a recensé qu'une soixantaine...) Lourd et lent, le condor n'aime pas user ses forces à battre des ailes, il préfère utiliser les courants chauds pour s'élever. En planant longuement, il ne cesse de tordre son cou de tous côtés pour repérer ses

proies au sol. Son espérance de vie approche celle de l'homme : on connaît des condors vieux de quatre-vingts ans!

UNE BOUILLIE ARROSÉE D'ACIDE

En principe, la maman-condor mange de la charogne (viande d'animaux morts depuis plusieurs jours). Cette nourriture une fois digérée, elle la rejette pour en nourrir

son petit. À Kintzheim, on hache de la viande qu'on place dans une étuve à 40° avant de l'arroser... d'acide chlorhydrique!



Après deux heures de macération, cette bouillie est, paraît-il, le régal du bébé-condor!



L'envergure de ses ailes peut approcher trois mètres.

À L'HUILE!

Salut Pif! Pourquoi les lutteurs s'enduisent-ils d'huile avant une compétition?

Roger Gilles, 11 ans, Asnières.

Ça n'est pas seulement pour mettre en valeur leur musculature que les lutteurs se passent de l'huile sur le corps, c'est surtout pour rendre les prises plus difficiles... car l'huile, c'est bien connu, ça glisse!



ENCORE UN PALINDROME

Il nous est adressé par Samir Achour, de Skikda (Algérie), et comporte 29 lettres : « ELLE DIRA HELAS A LA SALE HARIDELLE. »

UNE BONNE TAILLE

J'ai onze ans et je ne veux pas grandir, j'aimerais rester petite. Je crois que cela va me poser des problèmes au lycée : j'aime parler de choses sérieuses, ce qui n'est guère du goût de mes amies.

Peggy,
76000 Le Havre.

Pour parler de choses sérieuses, Peggy, il faut grandir! Ou du moins... grandir dans sa tête. Une lectrice d'Alger (qui ne veut pas que je révèle son nom ni que je publie sa lettre) me demande comment faire pour gagner quelques centimètres... car elle se trouve trop petite! Est-ce si important? Tu sais, j'ai des tas de copains et de copines de toutes les tailles et de toutes les couleurs, et je n'ai jamais mesuré l'amitié au centimètre!

UNE JOURNÉE PIF

Mon frère et moi avons organisé une « journée PIF ». Juge plutôt, voici notre emploi du temps :

11 h - 11 h 30 : boomerang.

11 h 30 - 12 h : repas (brochettes avec le four solaire).

12 h 30 - 13 h 15 : un peu de « fulgurateur » pour nous rafraîchir.

13 h 15 - 14 h : cerf-volant.

Franck et Ruddy Neveu,
62230 Outreau.

Chouette idée! Je suis sûr que ce programme réjouissant va renouveler l'imagination des pifophiles qui laissent trop souvent leurs gadgets dans les tiroirs.

AAAARRGH!!! MAMAN!!!

Cher Pif, je suis un passionné de films d'épouvante, et j'aimerais avoir ton opinion : Quel a été le meilleur film d'épouvante en 1983? Merci de répondre!

Christian Christos,
75004 Paris.

Il est toujours très difficile d'affirmer qu'un film est meilleur qu'un autre, mais je prends le risque. Je pense que *Creepshow*, de Georges Romero, est le meilleur film d'épouvante 1983. Féroce et plein d'humour, remarquablement filmé et monté, c'est un des rares films du genre qui peut être vu par tous - sauf par ceux qui n'aiment pas l'épouvante, bien entendu!

PIFO- PHILATÉLISTES

J'aimerais me lancer dans une collection de timbres, mais je ne sais pas par où commencer. Que me conseilles-tu?

Manuel Pean,
41000 Blois.

Parle de ton projet autour de toi; demande à tes copains, à tes parents de te donner leurs vieilles enveloppes et de fouiner dans leurs tiroirs. Tu peux aussi acheter en vrac, chez un philatéliste, les timbres les plus courants.

Entrepris une correspondance avec un ou plusieurs lecteurs étrangers; parmi eux, tu trouveras des philatélistes aussi timbrés (pardon : aussi passionnés) que toi!



DRÔLE DE FAMILLE

Mon père s'appelle D. Tective, ma mère K. Raté et moi... U. Mour. J'oubliais ma sœur (elle est très discrète) : Anne Onyme.

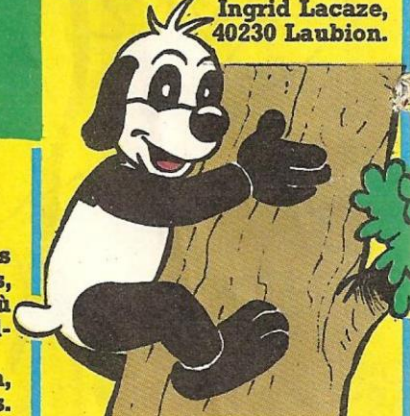
Ariane Laurent,
69400 Villefranche-sur-Saône.

En effet, c'est curieux : vous avez tous un nom de famille différent!

L'ÂGE DU PANDA

Jusqu'à quel âge peut vivre un Panda?

Ingrid Lacaze,
40230 Laubion.



Ce sympathique mammifère plantigrade dont le WWF a fait son emblème n'a été découvert (en Chine) qu'en 1969 par les Occidentaux! Il est si rare que des statistiques sont difficiles à établir quant à sa longévité. Le record de vieillesse semble avoir été battu par CHI-CHI, grand panda qui vécut 15 ans et 3 mois au zoo de Londres, entre 1958 et 1972. C'était une femelle.

LE PREMIER FILM

Cher Pif. De quelle année date le premier film, et quel est son titre?

Boukheris Houda,
(Algérie).

La toute première projection, sur écran, eut lieu le 22 novembre 1895, 44 rue de Rennes à Paris. Les frères Auguste et Louis Lumière en furent les réalisateurs. Il s'agissait précisément d'un film intitulé *Ouvriers des usines Lumière*. Quant au premier film parlant, il est l'œuvre d'Eugène-Auguste Lauste, qui fit breveter son invention - une caméra enregistrant images et son - le 11 août 1906.

Les playmobils explorent le temps

LES PLAYMO SPACE ET LE TRAIN

Nous sommes en 2887, dans une playmabase de la planète volcanique Axxela... Nos amis viennent d'assister à un documentaire sur les transports d'autrefois dans l'une des vidéothèques de la base.

ANIMEES, COLOREES,
BRUYANTES: LES GARES
DU XX^{ème} SIECLE ETAIENT
PLEINES DE VIE!

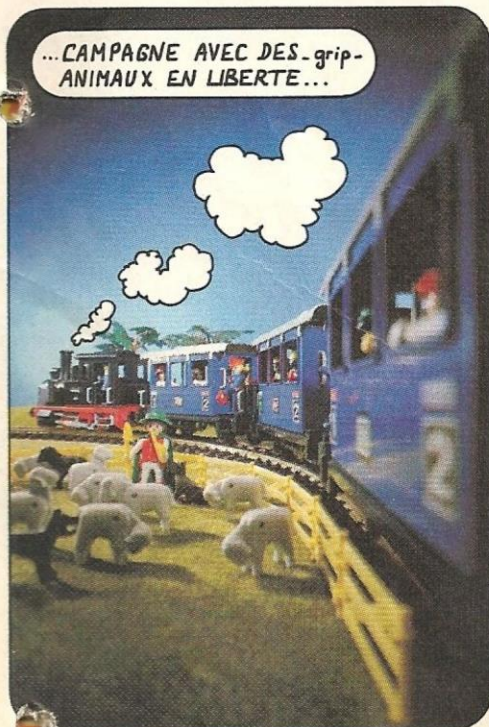
C'EST PAS -zip- COMME ICI - bip! bip! bip! - NOUS VENONS
DE SUIVRE UNE FAMILLE -rrau- QUI PARTAIT EN
VACANCES - blip - D'HIVER - 222222 -



EN VOITURE
S'IL VOUS PLAÎT!



GARE DE -crac- MARCHANDISE...



... CAMPAGNE AVEC DES -grip-
ANIMAUX EN LIBERTE...



... PUIS ARRIVEE - zrrr- A LA MONTAGNE - bip! bip!

C'ETAIT PLUS GAI - cruille -
QUE NOS - clone - TRAINS
SPACIAUX D'AUJOURD'HUI
bloup - bloup -

CE ROBOT A LE MAL
DE L'ESPACE. IL FAIT
DES REFLEXIONS PERSON-
NELLES. DANS DEUX JOURS
IL REFUSERA DE TRAVAILLER.
IL EST TEMPS DE L'AMENER
AU BLOC OPERATOIRE DE
REVISION.

Fais comme nous : mêle tes Playmo-Space aux autres Playmobil.
Tu vivras ainsi de merveilleuses aventures.

playmobil

YVAIN

LE CHEVALIER VENU DE LA MER

scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR

ET C'EST ALORS
QU'UN CHEVALIER
SURGIT DES FLOTS...

TU ES ARRIVÉ
AU BOUT DE TON VOYAGE,
INSENSÉ...

YVAIN
CHEVAUCHAIT
LE LONG DE LA MER
DE L'OUEST, À
LA RECHERCHE DU
CHAUDRON D'OR.

CRAEE!

CRAÈ!

CRAEE!

AU GALOP
DE SON CHEVAL
AILÉ, IL SE RUA
CONTRE YVAIN.

TU ES ASSEZ FOU
POUR AVOIR PENSÉ
CONQUÉRIR LE
CHAUDRON D'OR!

LE
CHAUDRON D'OR
APPARTIENT AU
ROYAUME DE
LA MER...

LA LANCE D'YVAIN PERÇA LA POITRINE DU CAVALIER VENU DE LA MER.

A-AAH...!

L'HOMME ÉTINCELANT SOURIAIT.

PARDONNE-MOI,
JE NE VOULAIS PAS TA MORT.
ET JE VOIS COULER
TON SANG...



TU M'AS LIBÉRÉ, FRÈRE !
POUR AVOIR OFFENSÉ LHYR,
LE MAÎTRE DE LA MER,
J'ÉTAIS CONDAMNÉ À MONTER CE
CHEVAL AILÉ JUSQU'À CE QUE
ME DÉLIVRE LA LANCE D'UN
CHEVALIER DE LA TERRE...



LE CHEVAL AILÉ PRENAIT SON VOL DANS LE SOLEIL...

HI-EIN...
EIN...



BRUSQUEMENT,
IL BRISA SON VOL
ET PLONGEA
DANS LES EAUX
VERTES...



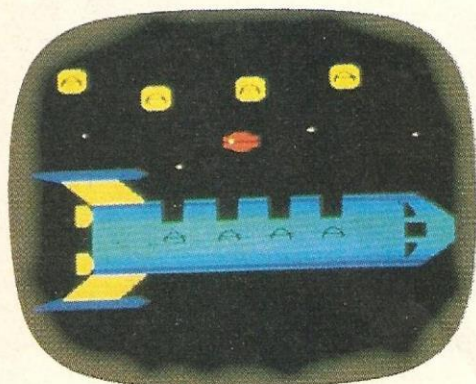
LE CAVALIER VENU DE LA MER MOURUT SANS AVOIR PARLÉ
DU CHAUDRON D'OR...
CONNAISSAIT-IL LE SECRET ? L'IGNORAIT-IL...?
YVAIN CREUSA UNE TOMBE DANS LA GRÈVE...



IL RÉPRIT
SA ROUTE
AVENTUREUSE
QUE SEULS
TROUBLAIENT
LES CRIS DES
GOÉLANDS.

...ET ICI S'ACHEVA CETTE AVENTURE D'YVAIN...

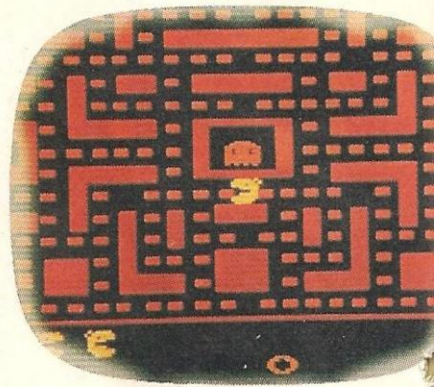
Atari. Imagine des jeux voir de toutes les couleurs



Alpha Beam⁽⁶⁾



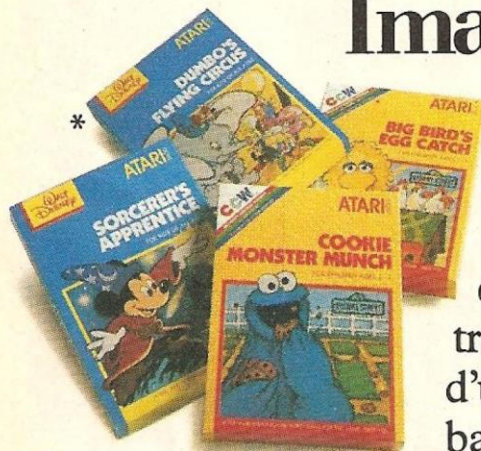
Sorcerer's Apprentice⁽⁵⁾



Ms Pac Man⁽¹⁾

Autant te prévenir tout de suite. Quels que soient ta force, ton âge, les programmes de jeux Atari te lancent un rude défi. Et il te faudra faire preuve d'habileté, de réflexion et de fantaisie pour l'emporter. Le plaisir de gagner est à ce prix.

Imagine que tu es embarqué à bord d'un vaisseau spatial attaqué par des O.V.N.I., ou traqué au fond d'une mine par des bandits, ou lancé



à un train d'enfer au volant d'une F1 et tu auras un léger avant-goût de ce qui t'attend. Au total, Atari met déjà à ta disposition plus de 60 programmes de jeux qui te réserveront encore bien des émotions. Que tu sois seul, en famille ou entre amis, Atari t'ouvre les portes

de l'aventure sous toutes ses formes.

Imagine un ar surdoué qui sait se mettre à ta portée.



Sur chaque jeu tu trouveras plusieurs niveaux de difficultés qui te permettront d'avoir

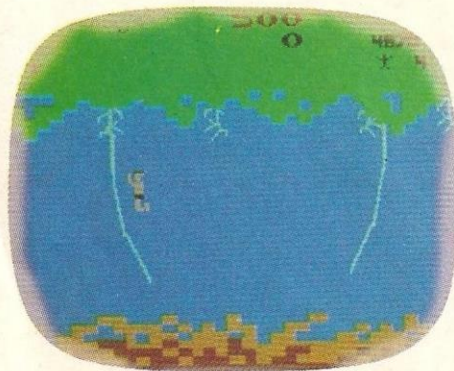
toujours un adversaire à ta hauteur, quels que soient tes progrès, et qui te garantiront un plaisir durable.

Tu peux dire aussi à ton petit frère et à ta petite sœur qu'Atari a également pensé à eux. Un clavier spécial, conçu pour les tout jeunes (3 ans), leur permettra de manier l'ordinateur sans difficulté. Et avec des jeux éducatifs comme "Big Bird"⁽¹¹⁾ ou "Alpha Beam" ils pourront apprendre à lire et à compter tout en s'amusant. Et vous pourrez retrouver des amis de longue date, comme Mickey.

Les jeux vidéo qui t'en feront un héros !



Phoenix⁽²⁾

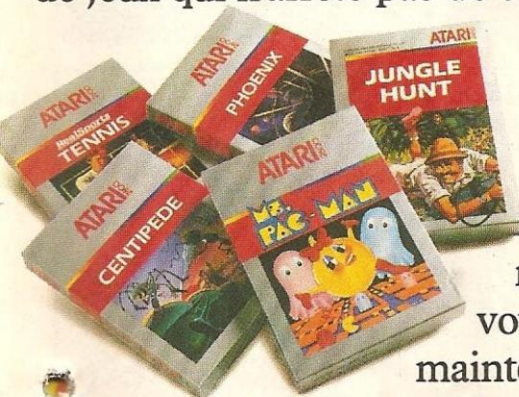


Jungle Hunt⁽³⁾



Pole Position⁽⁴⁾

Imagine une bibliothèque
de jeux qui n'arrête pas de s'agrandir.



Comme
un ami
préve-
nant, Atari
te fixe des
rendez-

vous. Pour te
maintenir en

haleine et pour que tu n'aies pas le
temps de perdre la forme, chaque mois
de nouveaux jeux te seront proposés.
Atari a aussi pensé à créer un club, le
club où tous les fans d'Atari vont se
retrouver. En devenant membre du
club Atari, tu recevras l'Atariën qui te
tiendra au courant des sorties de nou-
velles cassettes, des championnats et
des concours organisés par Atari.

Pour tout savoir sur le club Atari
et l'Atariën, découpe vite le coupon
figurant sur cette annonce.



Doyle Dane Bernbach

Les défis de l'imagination.

Bon à découper et à retourner à :
Club Atari - B.P. 681 - 95200 Sarcelles

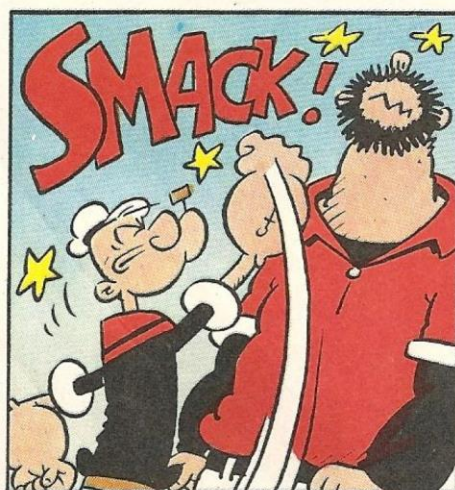
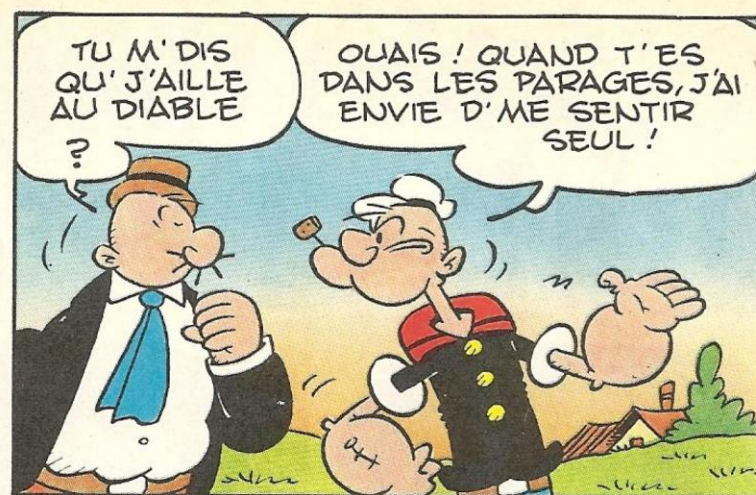
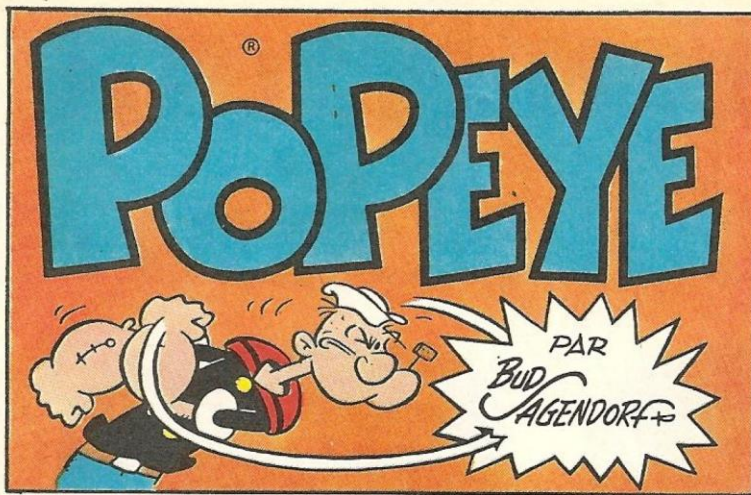
Nom : _____

Prénom : _____

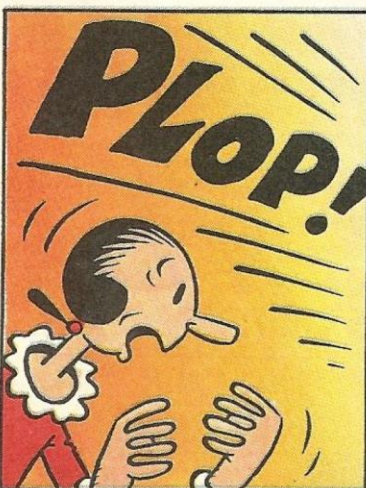
Date de naissance : _____

Adresse : _____

Je désire recevoir une documentation sur le club Atari et l'Atariën.



DISTRIBUE PAR OPERA MUNDI



Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT



Meneur de jeu
et buteur, Michel Platini,
s'il porte le numéro 10,
est le numéro 1
du football français.



N°10: ILS FRAPPENT À LA PORTE

Michel Platini est considéré aujourd'hui comme l'un des meilleurs joueurs de football dans le monde. Il joue avec le numéro 10, celui des meneurs de jeu. Mais il est aussi un buteur. On imagine mal une équipe de France sans lui. Un jour, pourtant, il faudra le remplacer. Alors qui ? Le football français est riche de jeunes joueurs, de 20 ans ou guère plus, talentueux, culottés, et presque prêts, déjà, à succéder à Platini. Nous te présentons quatre d'entre eux, parmi les plus doués.

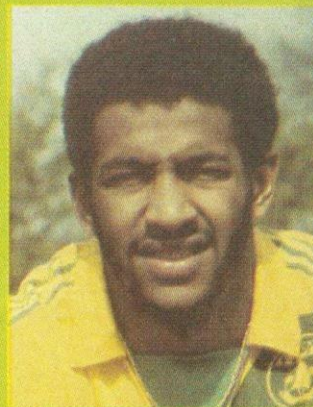


Photos: Mondial.

TOURÉ LE BRÉSILIEN

On l'appelle "le Brésilien"; à cause du jaune de son maillot nantais qui rappelle la tunique dorée de Zico et Socrates; à cause de la couleur de sa peau et de sa démarche déhanchée, mais aussi pour son goût de l'invention.

Le meilleur ami de José sur un terrain, c'est le ballon. Quand il s'en sai-



José Touré

vingt-deux ans. Il a traversé l'Hexagone pour suivre son père Bako, qui jouait professionnel à Nantes.

Aujourd'hui, le fils a remplacé le père, et s'est imposé comme l'indiscutable n° 10 de l'équipe.

En équipe de France, la concurrence est plus rude à ce poste. Mais José a une telle confiance en sa force, qu'il arrivera bien, un jour, à apporter sa touche de magie sous le maillot tricolore.

**José Touré,
balle au pied,
quelle élégance !**

sit, on a l'impression qu'il lui parle, et lui indique le chemin le plus surprenant.

Difficile de jouer face à José Touré. Avec ses moyens physiques impressionnants (1,82 m pour 76 kg), il en impose.

Et comme tout Brésilien, quand vous attendez la balle à droite, elle arrive toujours à gauche !...

Pourtant, José est français, né à Nancy, il y a

VERCRUYSSSE LE FONCEUR

C'est bien connu : pour aller d'un point à un autre, le plus court chemin, c'est la ligne droite.

Et Philippe Vercrussse adore ce proverbe. Les détours, les arabesques, les courbes com-

pliquées, Philippe n'aime pas trop. Lui, il préfère le dribble net, bien fait, en pleine course, celui que l'on n'est pas obligé de recommencer deux fois parce que votre adversaire a eu le temps de se ressaisir.

La spécialité de Philippe, c'est le contre-pied. Il déboule à cent à l'heure, et, par une feinte du corps suivie d'un coup de rein immédiat, il s'en va à droite... quand le défenseur l'attend à gauche ! C'est spectaculaire. Et, en général, Phi-

lippe termine l'action par un tir puissant qui fait mouche.

Philippe n'a connu qu'un club, Lens. C'est dans le centre de formation de ce club qu'il a décidé d'apprendre son métier.

Extrêmement volontaire, à 21 ans, il est l'un des piliers de la sélection espoirs. Mais il sait se montrer patient. Quand on lui parle de l'équipe A, il répond : « Laissons passer l'époque Platini, Giresse. Alors, ce sera l'ère Ferreri... et peut-être Vercruysse ! ».



Philippe Vercruysse

FERRERI L'ARTISTE

Jean-Marc Ferreri a plus d'un trait commun avec Michel Platini : physiquement d'abord, et par ses origines italiennes et par son football.

Jean-Marc Ferreri a 21 ans, et les mêmes facilités que Platini pour dominer un ballon. La saison dernière, il avait été révélé au cours du match Hollande-France à Amsterdam, non pas com-

me numéro 10 - le poste étant occupé par le joueur de la Juventus de Turin -, mais comme ailier droit. Quel talent pour un joueur aussi jeune ! Et quelle faculté d'adaptation...

Jean-Marc Ferreri va-t-il faire mouche avec cette reprise de volée ?

Dans le football moderne, le rôle de meneur de jeu - tenu en général par le numéro 10 - est capital. C'est lui, en effet, qui doit orienter le jeu et le distribuer à ses partenaires. Il doit pour cela avoir une claire vision de ce qui se passe sur le terrain. Si en plus il est un bon « finisseur » et marque des buts... que demander de plus ?



Jean-Marc Ferreri

Ayant pris conscience de sa relative faiblesse dans le tir, il a la chance, aujourd'hui à Auxerre, de jouer avec le buteur polonais Andrezj Szarmach. Avec lui, il a tra-

vaillé le tir, au but et le placement sur le terrain. Il a considérablement progressé, et il commence à marquer des buts. Jean-Marc Ferreri est un joueur complet.

C'est balle au pied que Daniel Bravo fait la différence.

BRAVO L'ENCHANTEUR

Daniel Bravo est le plus jeune de tous : 20 ans et on lui prédit un avenir brillant. Pourquoi ? Parce qu'il sait tout faire avec un ballon. Avec lui, tout paraît simple, et ses gestes sont élégants. L'an dernier, il jouait à Nice, en seconde division. Son club n'ayant

pas réussi à accéder à la première division, il a été «prêté» à Monaco, où il est devenu immédiatement le patron de l'équipe. Son entraîneur Lucien Muller lui laisse une totale liberté dans le jeu offensif. Il est ce qu'on appelle maintenant le «libéro d'attaque». Jouant à droite, à gauche, dans l'axe du but, en retrait ou en pointe, il feinte, il crochète, il tire, il marque.

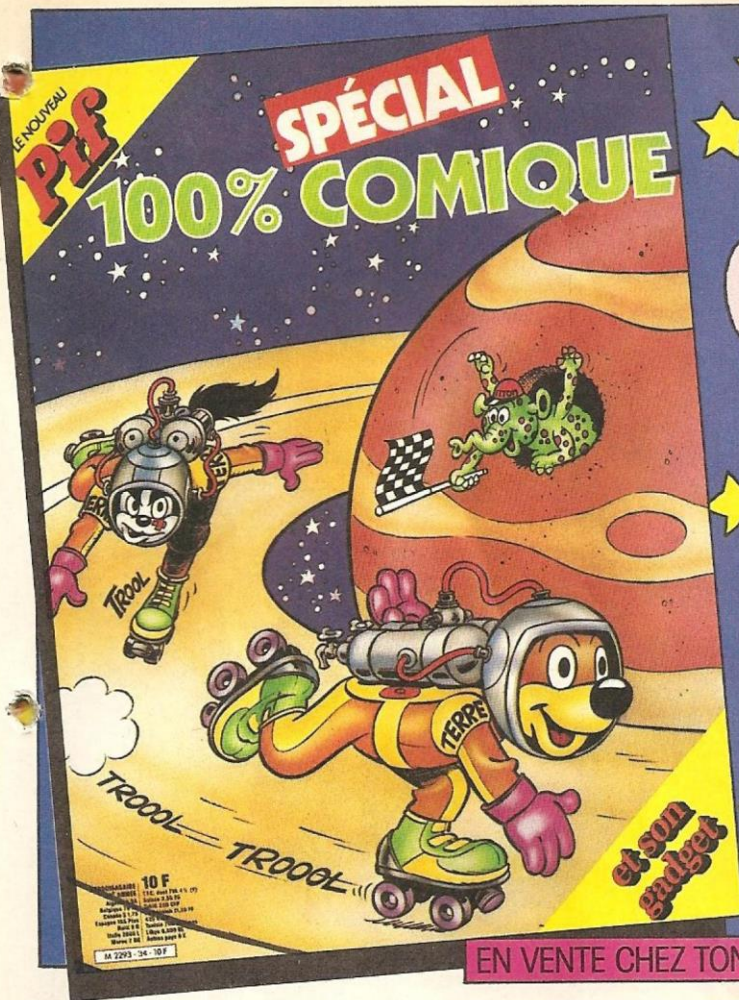


Daniel Bravo

Avec lui, le football devient beau. Daniel est un enchanteur. Michel Hidalgo souhaite lui faire occuper un poste d'attaquant pour le championnat d'Europe des nations, en juin prochain en France. Lui, préfère jouer plus en retrait. Toutefois, il est prêt à tout pour jouer dans cette équipe nationale.

**Philippe Vercruysse
ou l'art du contre-pied...**





ALLO !
ICI LA TERRE
LE NOUVEAU PIF
SPÉCIAL 100 % COMIQUE
VIENT DE PARAÎTRE
AVEC SON GADGET
STOP.

LE RIRE
EST ASSURÉ
STOP.

A NE PAS
MANQUER STOP.



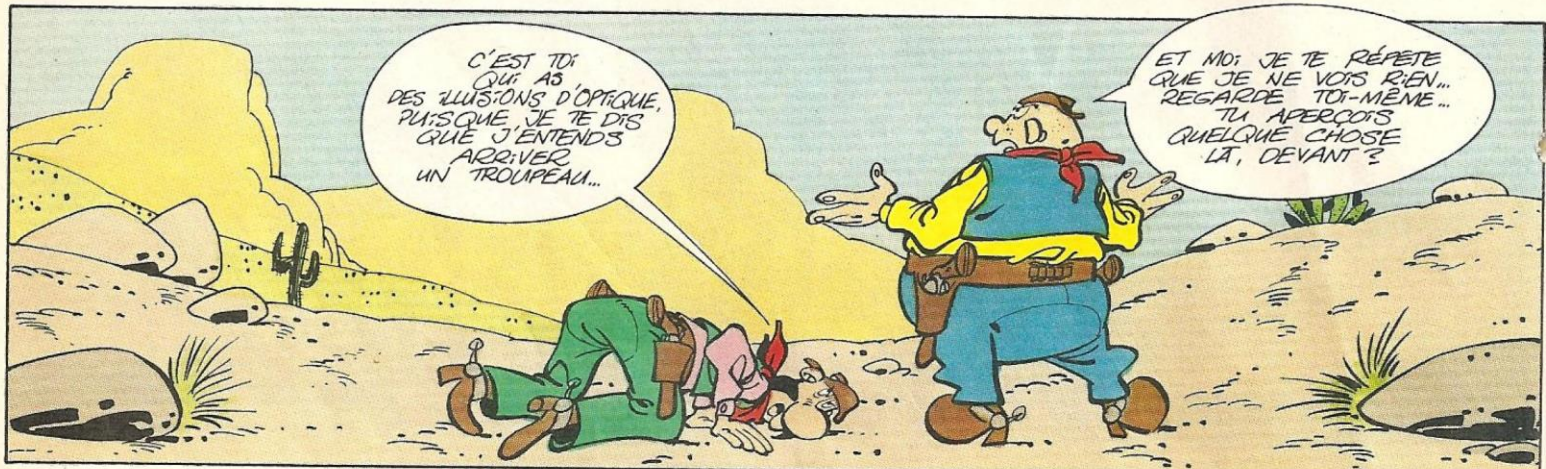
EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

TOM ET JERRY. UN NOUVEAU DÉFI LANSAY.

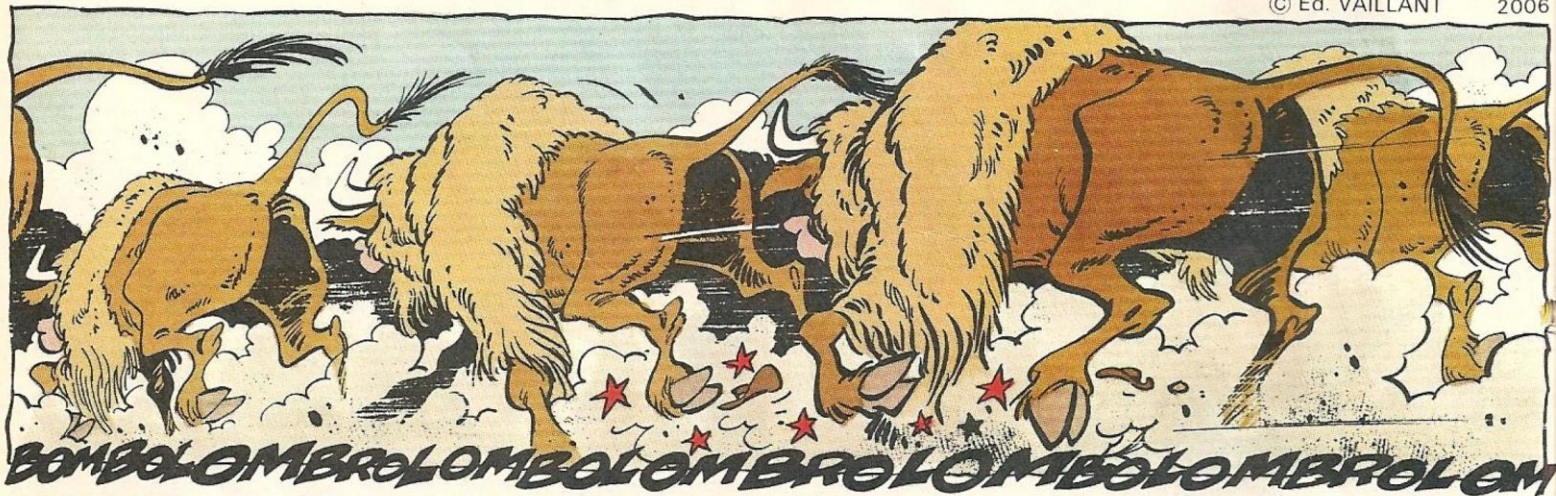


Avec Tom et Jerry,
Lansay te lance un nouveau défi.
Seras-tu assez fort pour
attraper Jerry sans tomber
dans les pièges ?
Si c'est ton jour de chance,
l'horoscope te le dira.
Prêt ?
Sors tes griffes et dépêche-toi !
Tom et Jerry :
un jeu + un horoscope.

LANSAY



© Ed. VAILLANT 2006



Tranchand et Corteggiani

**SUPER
COMIQUE**

LA FOIRE AUX FARCEURS

3 RECITS COMIQUES



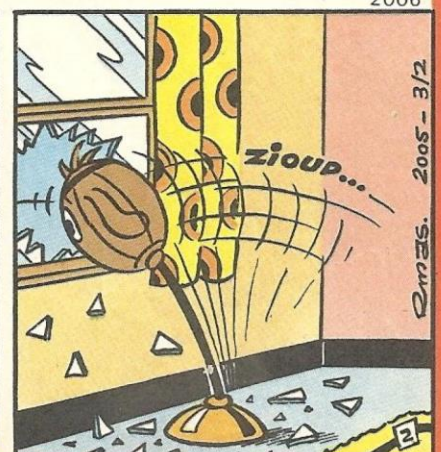
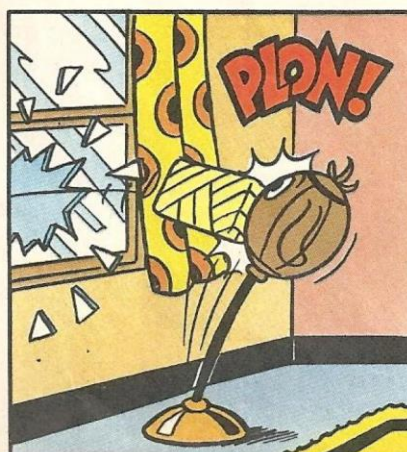
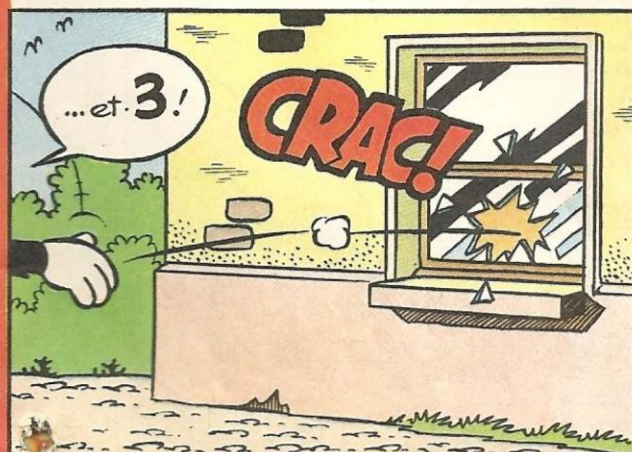
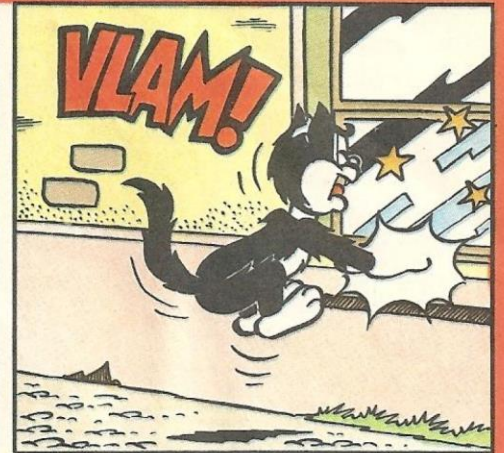
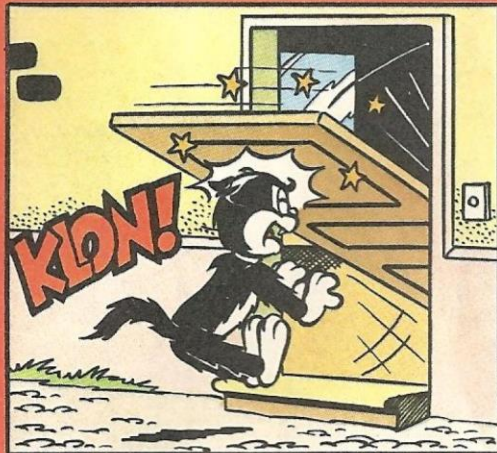
**LES NOUVEAUX EXPLOITS
DES RIGOLOS ASSOCIÉS**

Pièges à gags



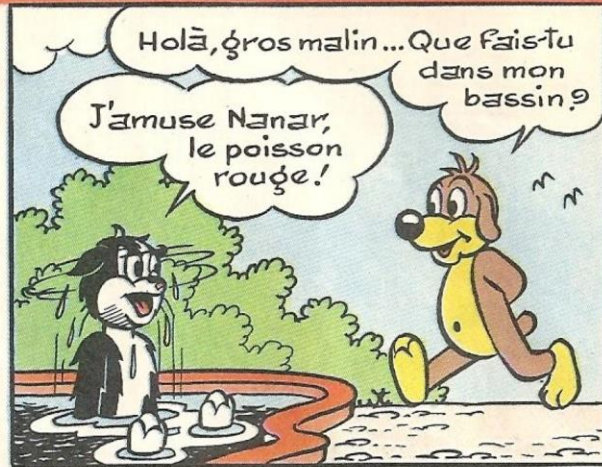
© Ed. VAILLANT 2006





2006

2005 - 3/2



* Féroce poisson carnassier...

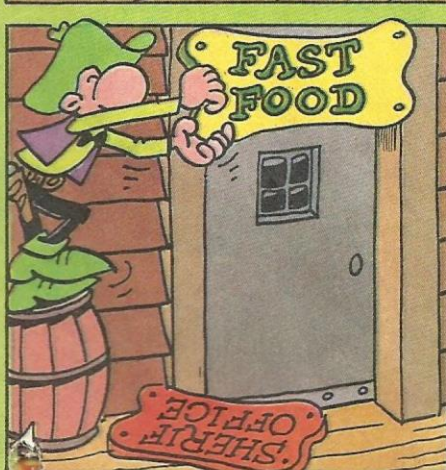
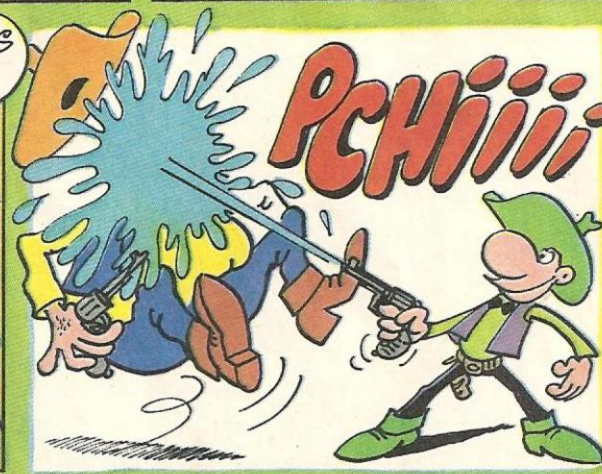


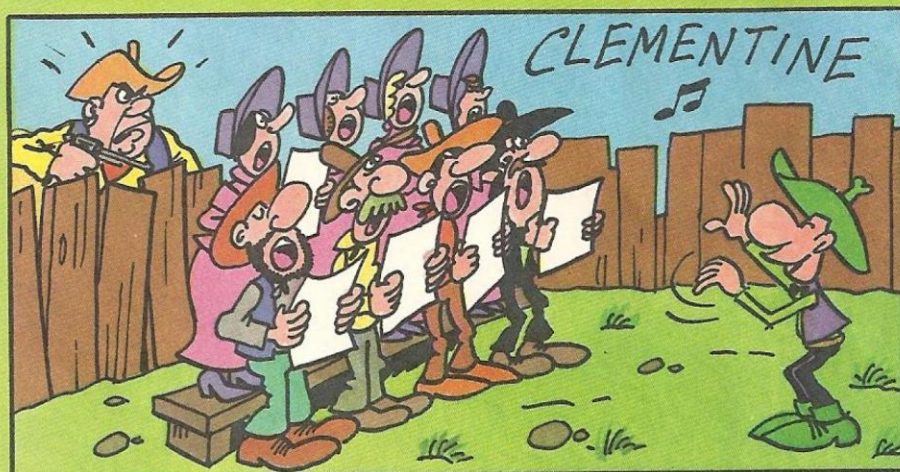
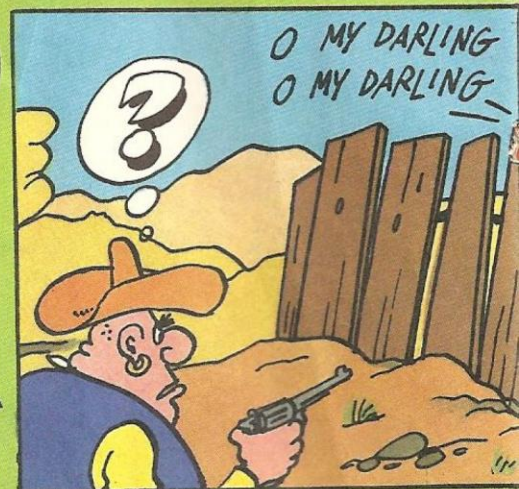
2006

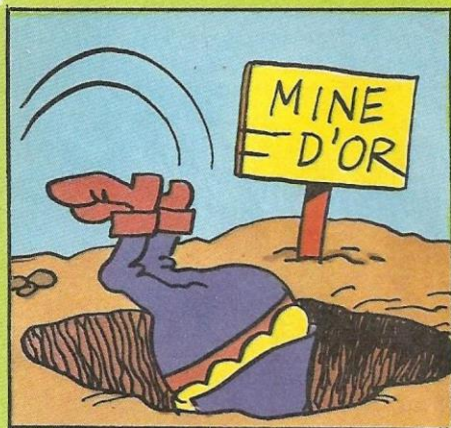
2005 - 3/13

FIN de l'Épave

Jerry au "farce-west"

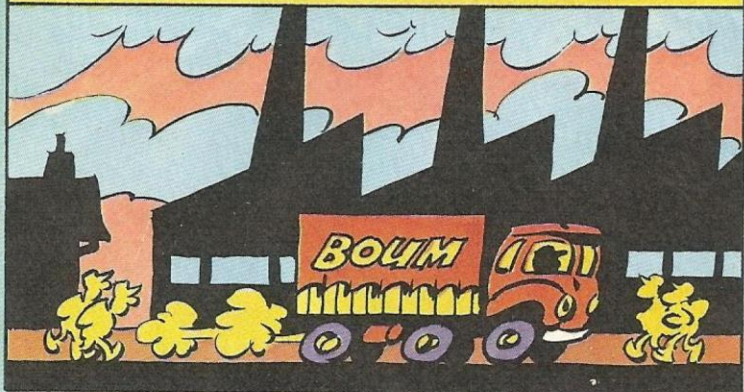






Le travail, c'est la santé!

CETTE USINE QUE VOUS VOYEZ DEVANT VOUS... HÉ BIEN CE N'EST PAS UNE USINE COMME LES AUTRES...



... ET LA SIRÈNE ANNONÇANT LA RENTRÉE VOUS EN CONVAINCRA MIEUX QUE NOUS...



ON Y TRAVAILLE EN EFFET DANS UNE BONNE HUMEUR COLLECTIVE AUTANT QUE COMMUNICATIVE...



ET CE... À TOUS LES ÉCHELONS.



CAR DANS CETTE USINE... ON PRODUIT DES FARCES ET ATTRAPES...



© Ed. VAILLANT 2006



HA HA HA... ALORS PATRON... QUE PENSEZ-VOUS DE NOTRE TÉLÉPHONE DOUCHE? HMM... AH!... VOUS VENEZ À L'ATELIER? OK... ON VOUS ATTEND...



IL DESCEND ?



OUI... TU AS QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU ?...



TU PARLES !... LA PEINTURE COLLE ...



QU'EST CE QUE C'EST ?...

TU VAS VOIR... C'EST COMME DANS L'HISTOIRE DU FOU QUI PEINT SON PLAFOND



SEULEMENT LÀ IL RESTE VRAIMENT ACCROCHÉ QUAND ON...



HÉ! MAIS NON... ON PLAISANTE PAS ON TRAVAILLE!



HI HI...

DANS LA BONNE HUMEUR COLLECTIVE. QU'EST CE QU'ON VOUS DISAIT...

AH... VOILÀ L'ATELIER JE...



HÉ! MAIS OUI... IL Y A SÛREMENT UN SEAU DE QUELQUE CHOSE SUR LA PORTE ALORS...



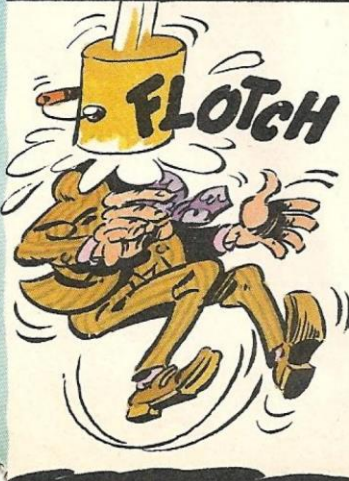
JE PASSE PAR LA FENÊTRE... HÉ HÉ HÉ...



À FARCEUR, FARCEUR ET DEMI... COMME ÇA JE NE...



2006



EXCUSEZ-MOI MONSIEUR LE DIRECTEUR, C'EST MON... HEU...



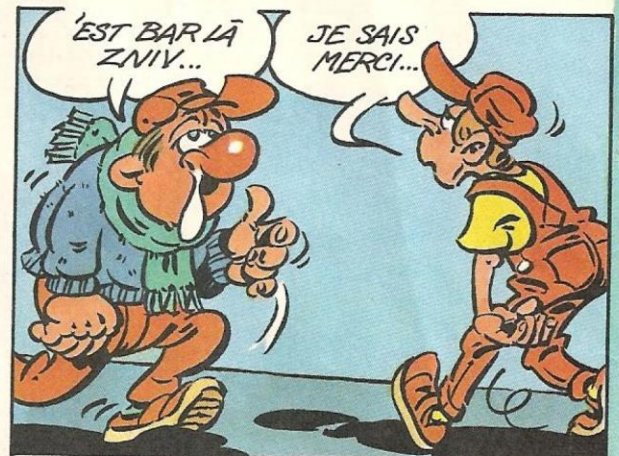
MAIS NON... MAIS NON... C'EST TRÈS DRÔLE... HÉ... MAIS! JE NE PEUX PAS LE RETIRER!



NORMAL, Y'A UN GROS POURCENTAGE DE COLLE... ESSAYEZ DONC CE CIGARE DE L'ATELIER B... AVEC LUI ÇA DEVRAIT ALLER...



MERCI BIEN...



VIENT
DE PARAÎTRE

PIF et ses amis en livre!

RENÉ MOREU

C. Arnal UNE VIE DE PIF



LA FARANDOLE

100F

SEULEMENT
POUR CE LIVRE
DE 128 PAGES,
TRÈS COLORÉ.

Pif, Hercule, Placid et Muzo, et bien d'autres personnages créés par Cabrero ARNAL animent ce très beau livre.

Plus de 120 pages, dont beaucoup en couleurs, pour revivre l'histoire de Pif et ses amis; un hommage au papa de nos héros qui nous a quitté voici quelques mois; des gags, des histoires complètes, des textes agréables à lire, voici quelques aspects de cet ouvrage que petits et grands prendront plaisir à lire.

La préface est de Pierre Tchernia.
Des textes de Jean Ollivier,
de Georges Wolinski
introduisent ce luxueux recueil
de Bandes dessinées.
Un livre à ne pas manquer.

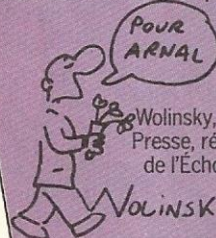
UN HOMMAGE UNANIME



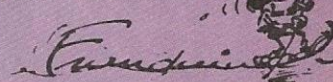
LA FRANCE VIENT DE PERDRE UN DE SES PLUS GRANDS CRÉATEURS DE BANDES DESSINÉES DONT LES DIVERS HÉROS RESTERONT PRÉSENTS DANS LA MÉMOIRE DES ENFANTS COMME DES PARENTS. JE TIENS À RENDRE HOMMAGE À SON TALENT.

JACK LANG, MINISTRE DE LA CULTURE

“C'est avec émotion que nous rendons un dernier hommage au merveilleux créateur et à l'homme de cœur que fut Cabrero ARNAL, le père de Pif le chien :”



Wolinsky, dessinateur de Presse, rédacteur en chef de l'Écho des Savanes.



Franquin, créateur de Gaston Lagaffe.



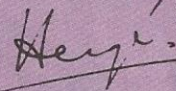
Morris, dessinateur de Lucky Luke.



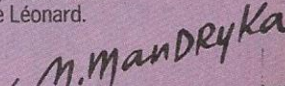
Turk, dessinateur de Léonard.



Uderzo, dessinateur d'Astérix.



Hergé, créateur de Tintin.



Nikita Mandryka, créateur du Concombre masqué, rédacteur en chef de Charlie mensuel.

Marcel Gotlib, créateur de Gai-Luron.



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le luxueux recueil C. ARNAL, UNE VIE DE PIF pour 100 F seulement.

Découpez le bon et glissez-le ainsi que votre règlement à l'ordre de SERP-VPC dans une enveloppe. Adressez celle-ci à : SERP-VPC BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____
Ville _____
Téléphone 16 _____ P 6



LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

UNE GRANDE AVENTURE

DE PIF ET HERCULE
EN 8 PAGES



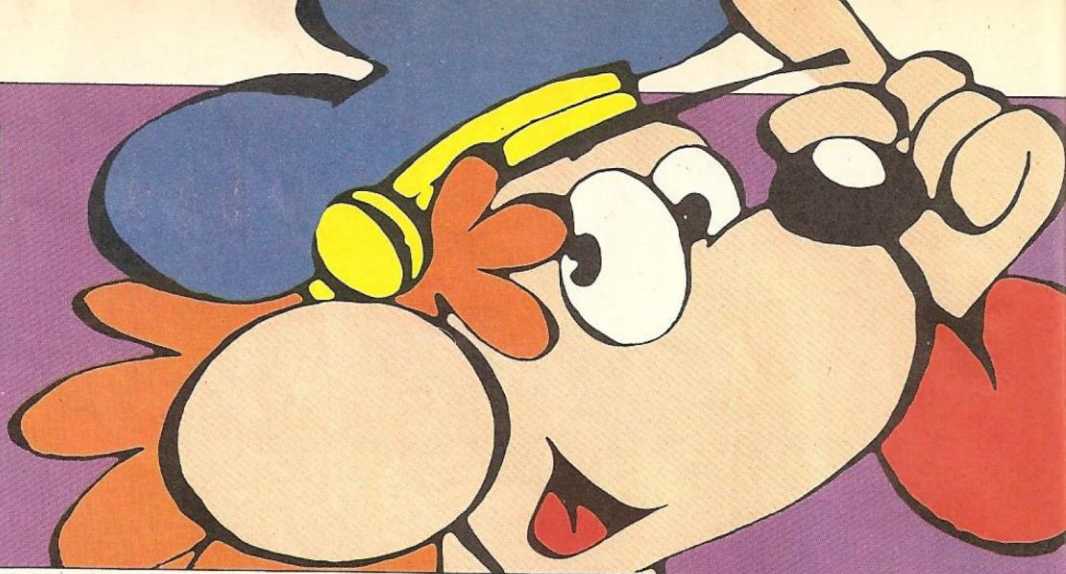
ON A VOLÉ LA NAVETTE!

- + PIF** : Une seconde aventure de la Sacrée famille
- + PIF-MAGAZINE** : Les Guerriers du Feu
- + TARAO** : Le Bon et les Mauvais

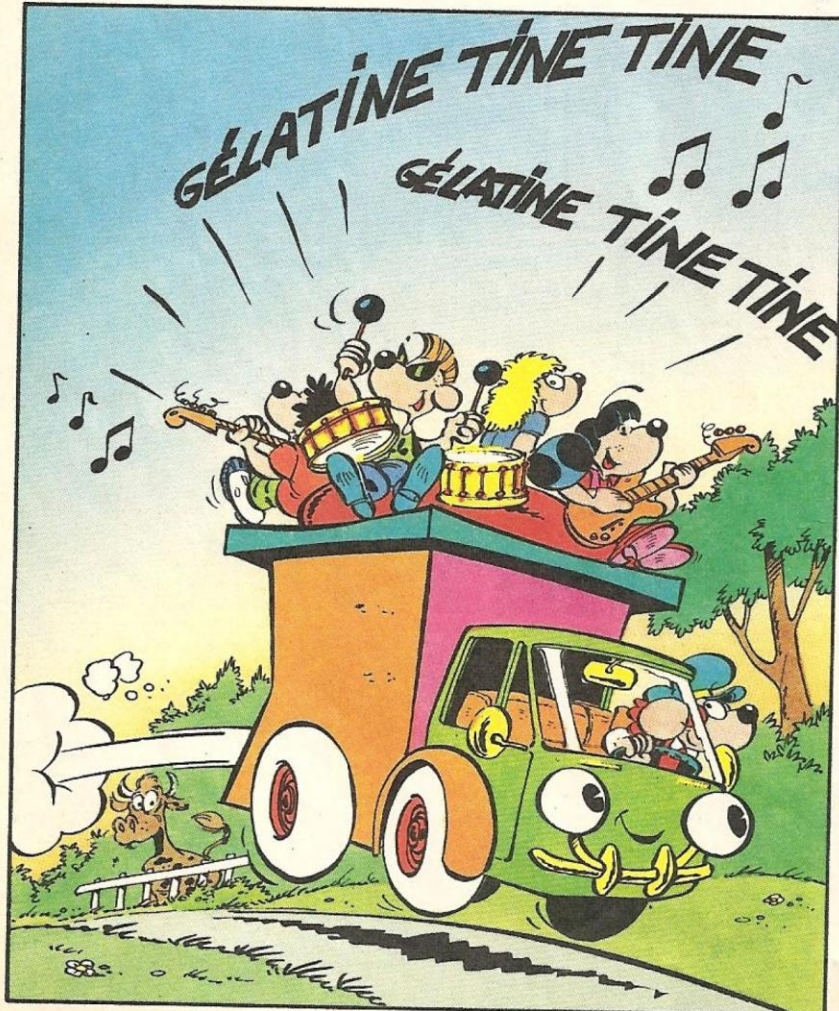


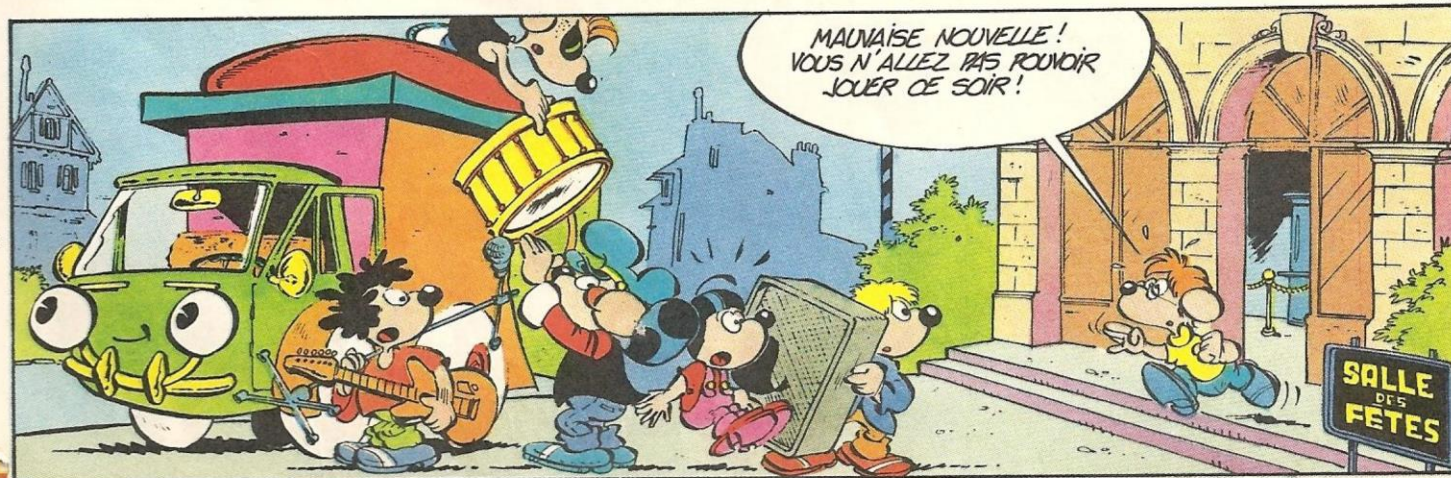
MANIVELLE

Gélatine Orchestra

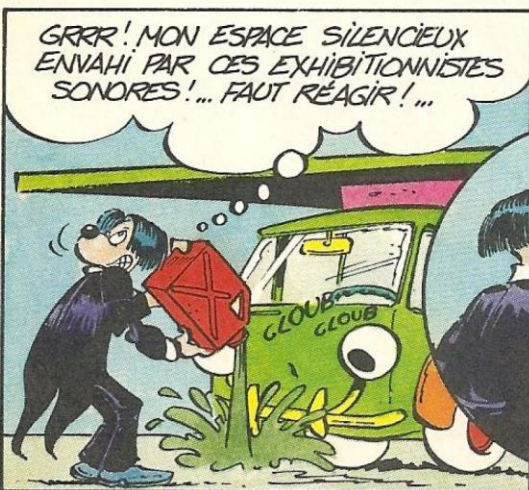
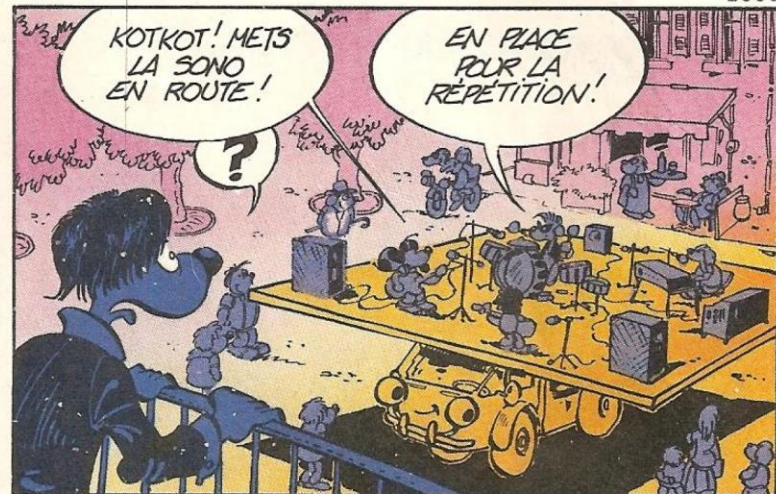
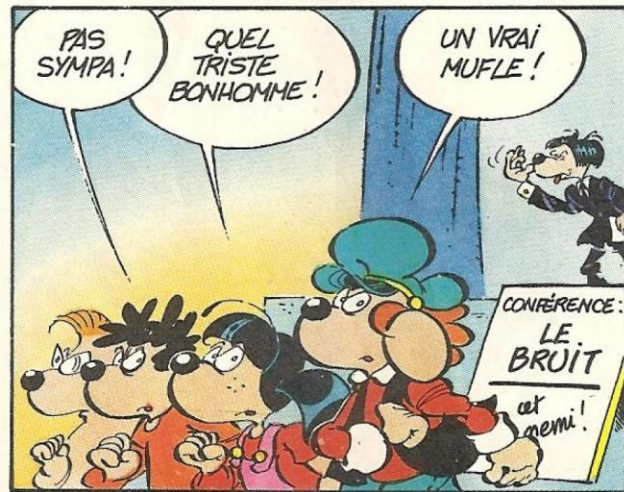
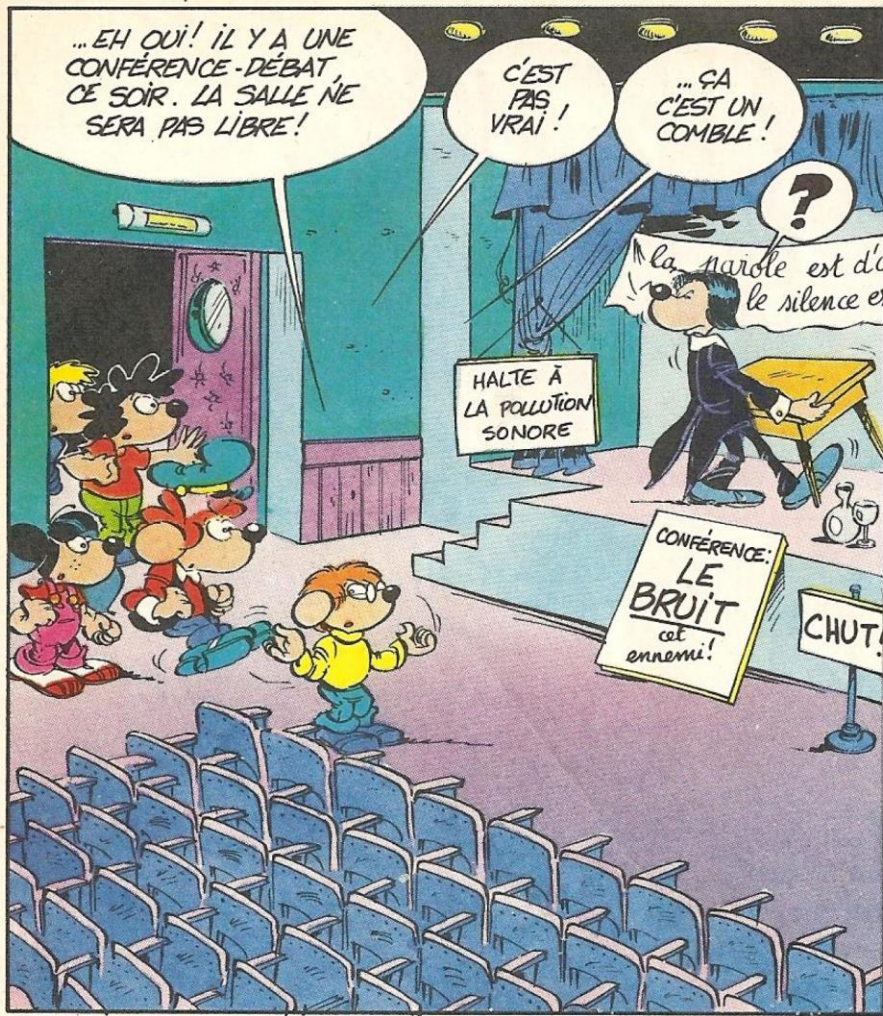


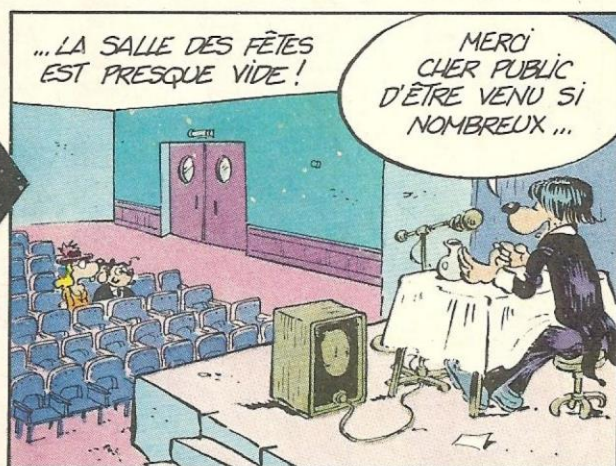
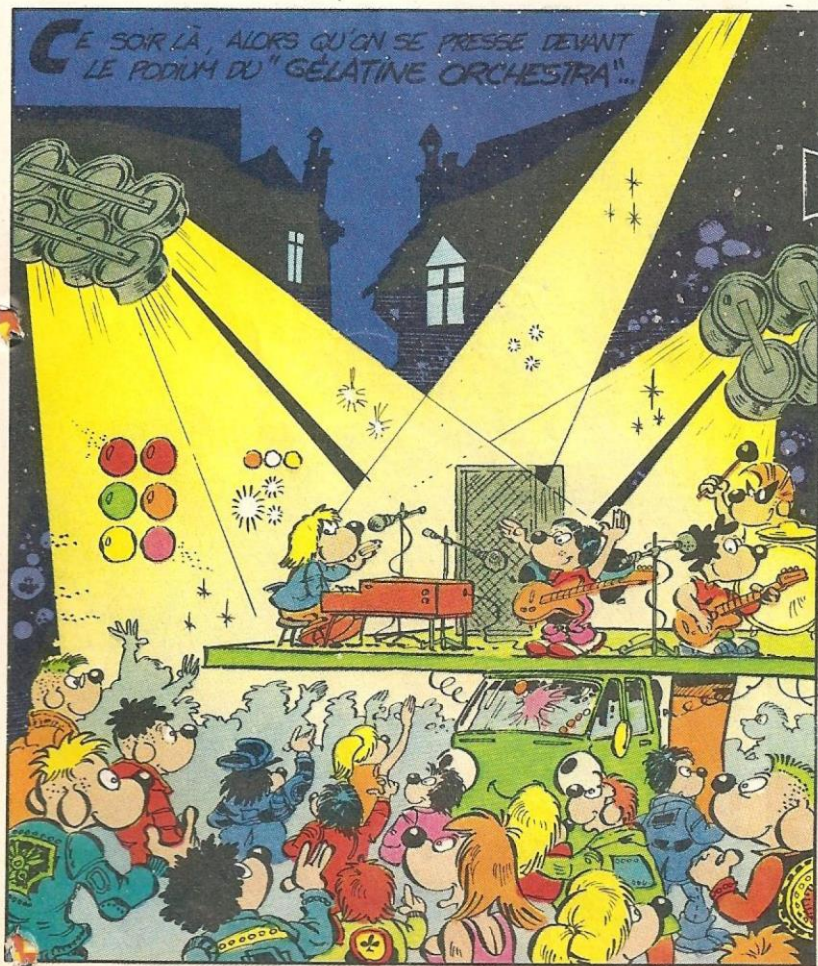
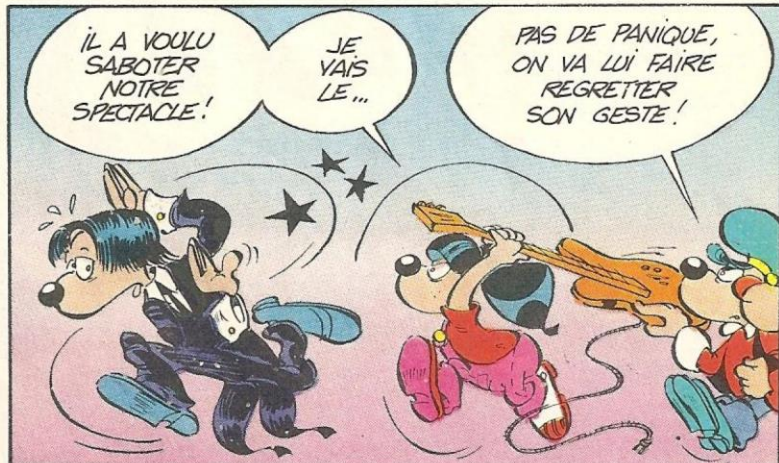
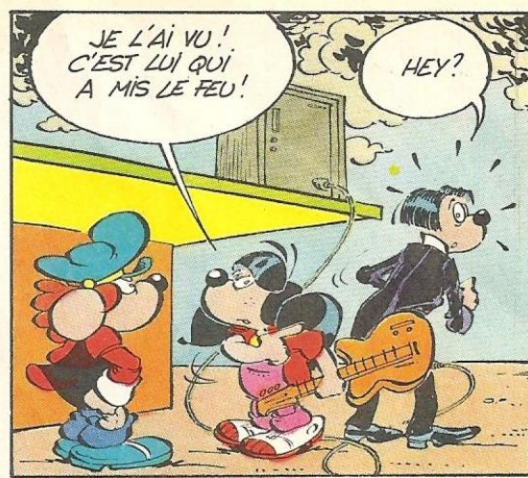
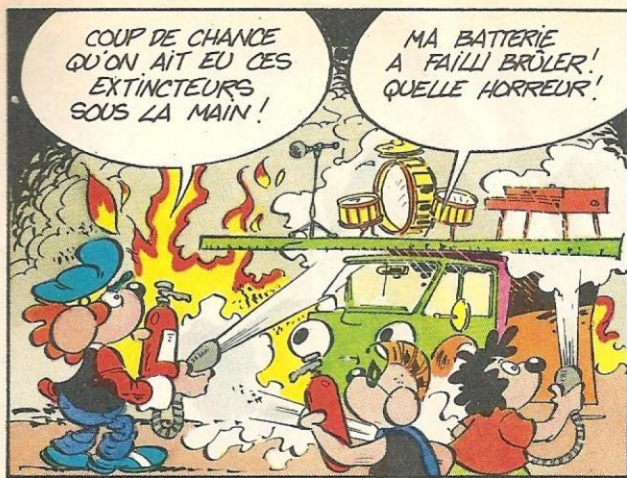
© Ed. VAILLANT 2006





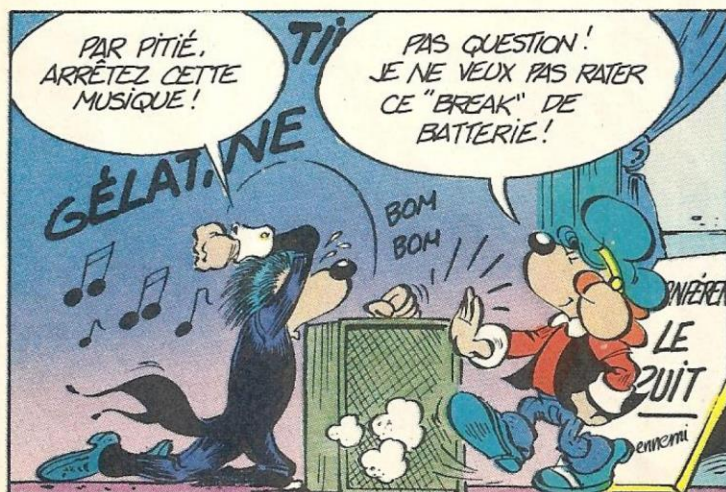
2006





2006





Les jeux de Pif

● FACILES ●● ASTUCIEUX ●●● CHAMPIONS

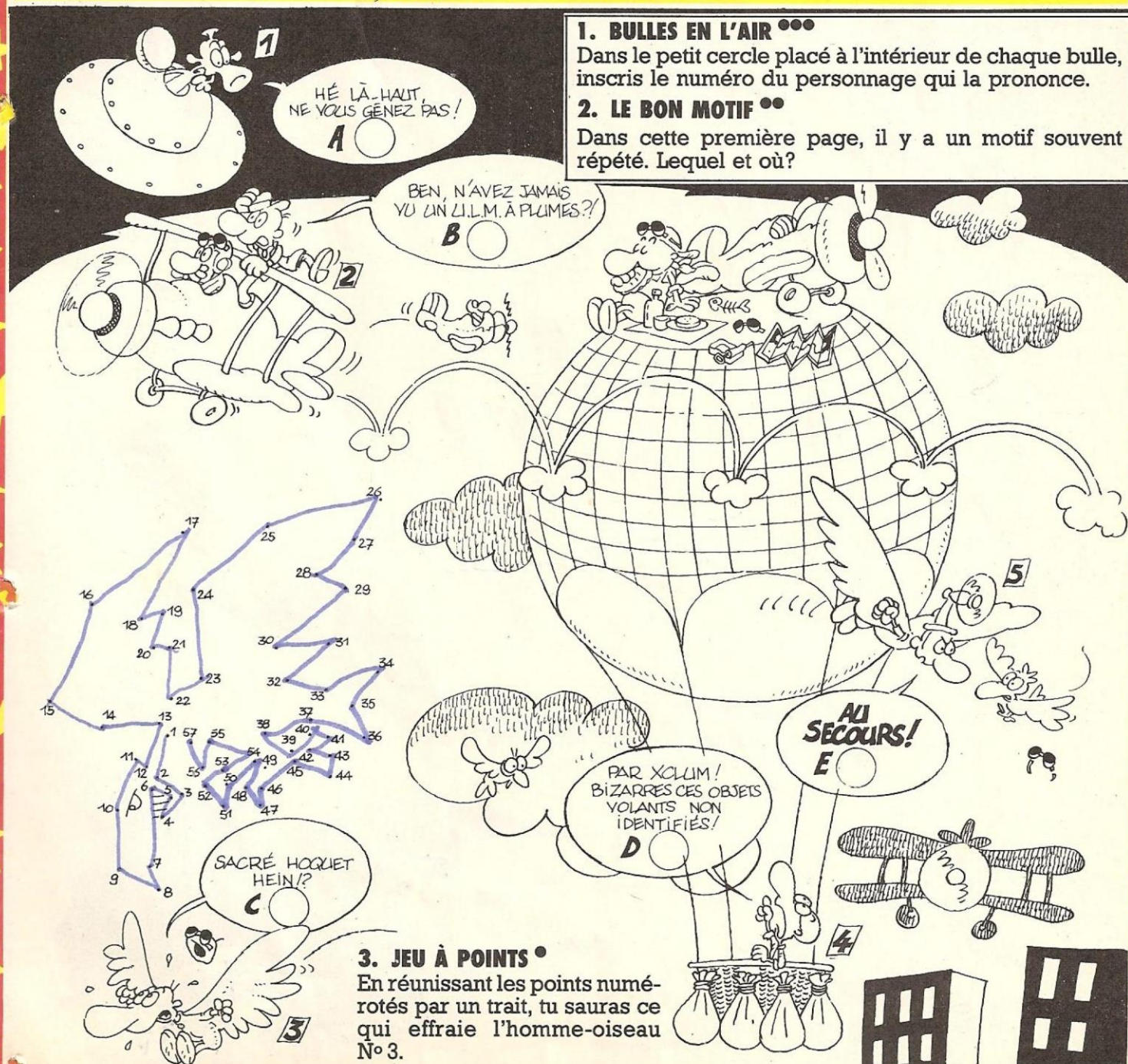
DRÔLES D'OISEAUX

1. BULLES EN L'AIR ●●●

Dans le petit cercle placé à l'intérieur de chaque bulle, inscris le numéro du personnage qui la prononce.

2. LE BON MOTIF ●●

Dans cette première page, il y a un motif souvent répété. Lequel et où?



3. JEU À POINTS ●

En réunissant les points numérotés par un trait, tu sauras ce qui effraie l'homme-oiseau N°3.

Conception : Roger Dal

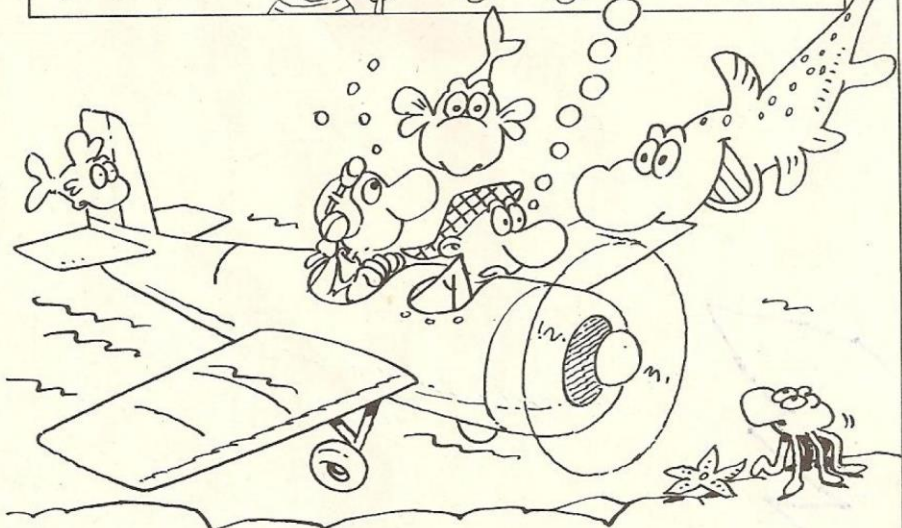
4. LES JUMEAUX ●●

Dans cette page, il y a deux personnages absolument semblables. Lesquels? Attention, je dis bien deux personnages et non pas deux appareils...



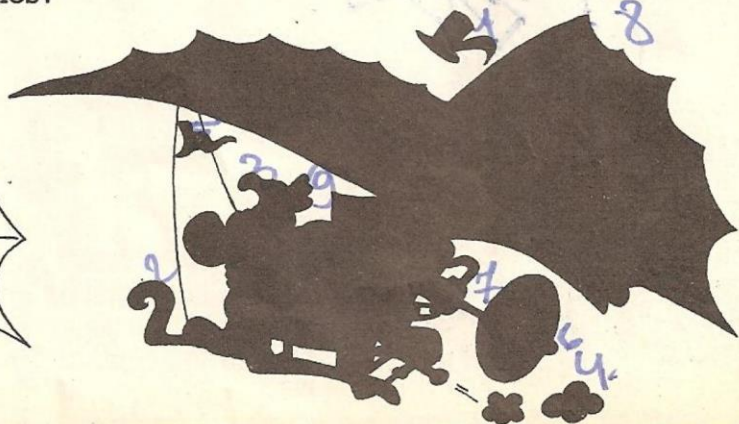
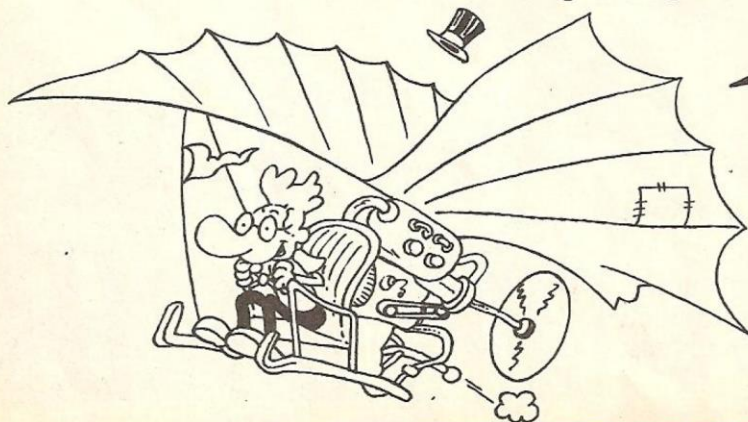
5. RÉBUS ●●

Le texte du rébus à déchiffrer correspond à la parole que prononce le pilote de l'avion dessiné en-dessous.



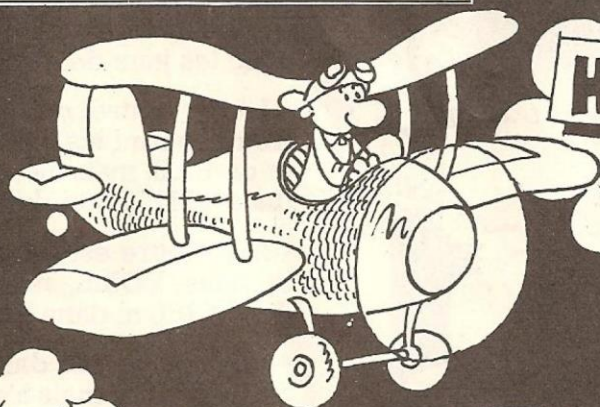
6. JEU D'OMBRES ●●●

Il y a neuf différences entre l'aviateur à la drôle de machine et l'ombre sur le nuage. Lesquelles?

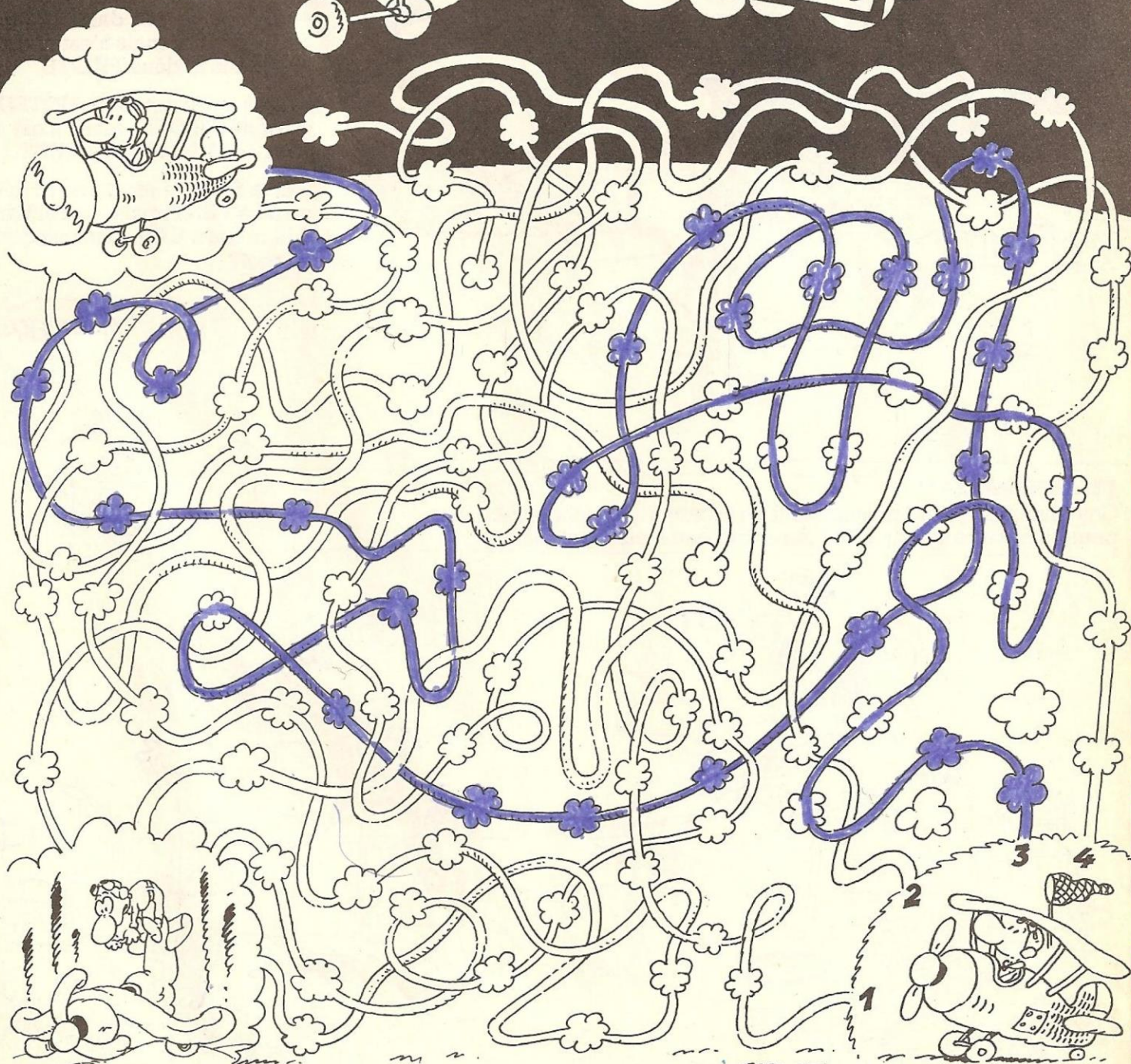


7. MOTS À COMPLÉTER •

Inscris des voyelles à la place des points et tu obtiendras 6 mots relatifs à l'aviation.



M.T..R /
H.L.C. / ..L.S /
F.S.L.G. / D.R.V. /
G.RL.G..

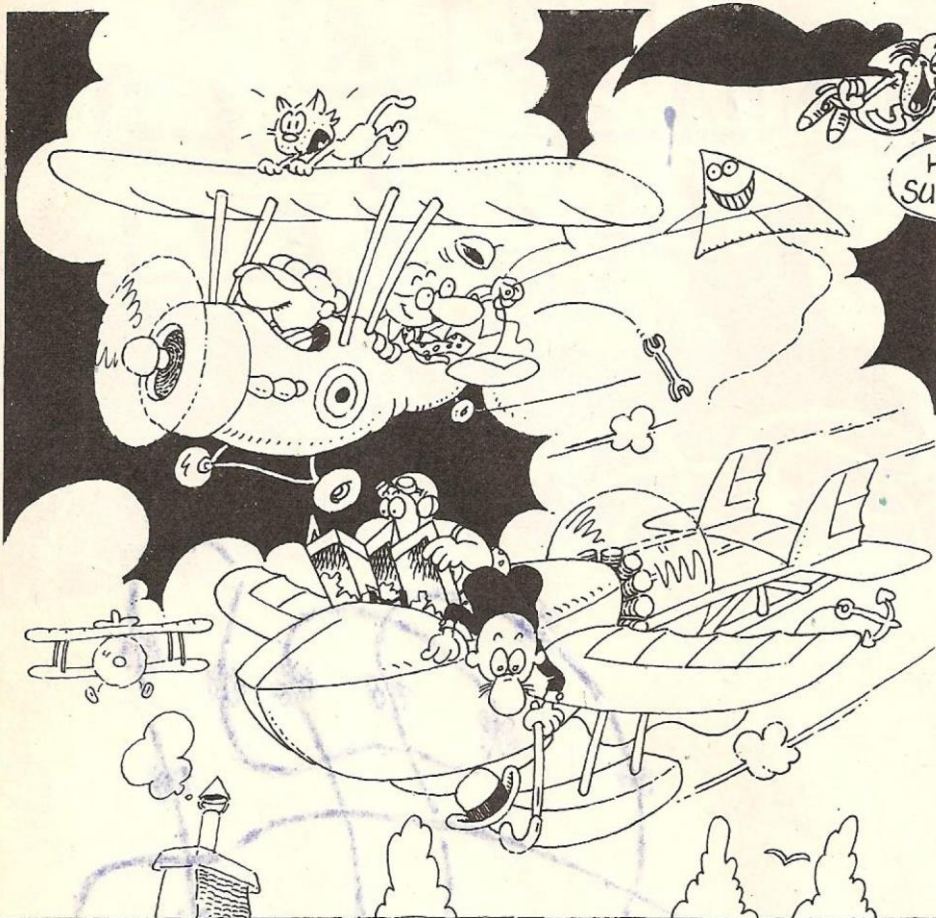


8. LE BON LOOPING ••

Par quelle voie entre les nuages doit passer l'aviateur du bas pour se retrouver en haut, après avoir accompli un certain nombre de loopings?

9. « C » COMME CIEL ***

Si tu peux trouver dans ce dessin au moins 10 noms commençant par « C », tu es fort en vocabulaire. Essaie pour voir!



10. DEVINETTE ALPHABÉTIQUE ***

Il faut trouver un mot de 5 lettres qui a des tas de points communs avec les jeux de cette semaine.

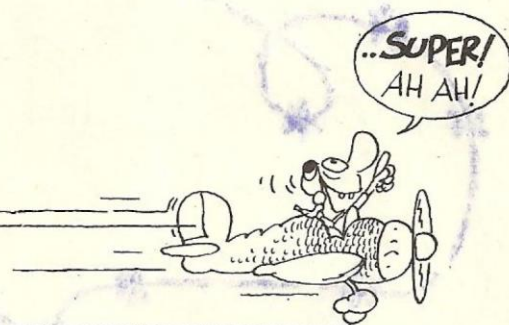
– La 1^{re} lettre de ce mot se trouve parmi les lettres de AIR et de EAU, mais ne se trouve ni dans VITESSE ni dans VOILE.

– La 2^e lettre est dans VITESSE et dans VOILE, mais n'est ni dans CIEL ni dans HÉLICE.

– La 3^e lettre est dans CIEL et dans HÉLICE, mais n'est ni dans MOTEUR ni dans PILOTE.

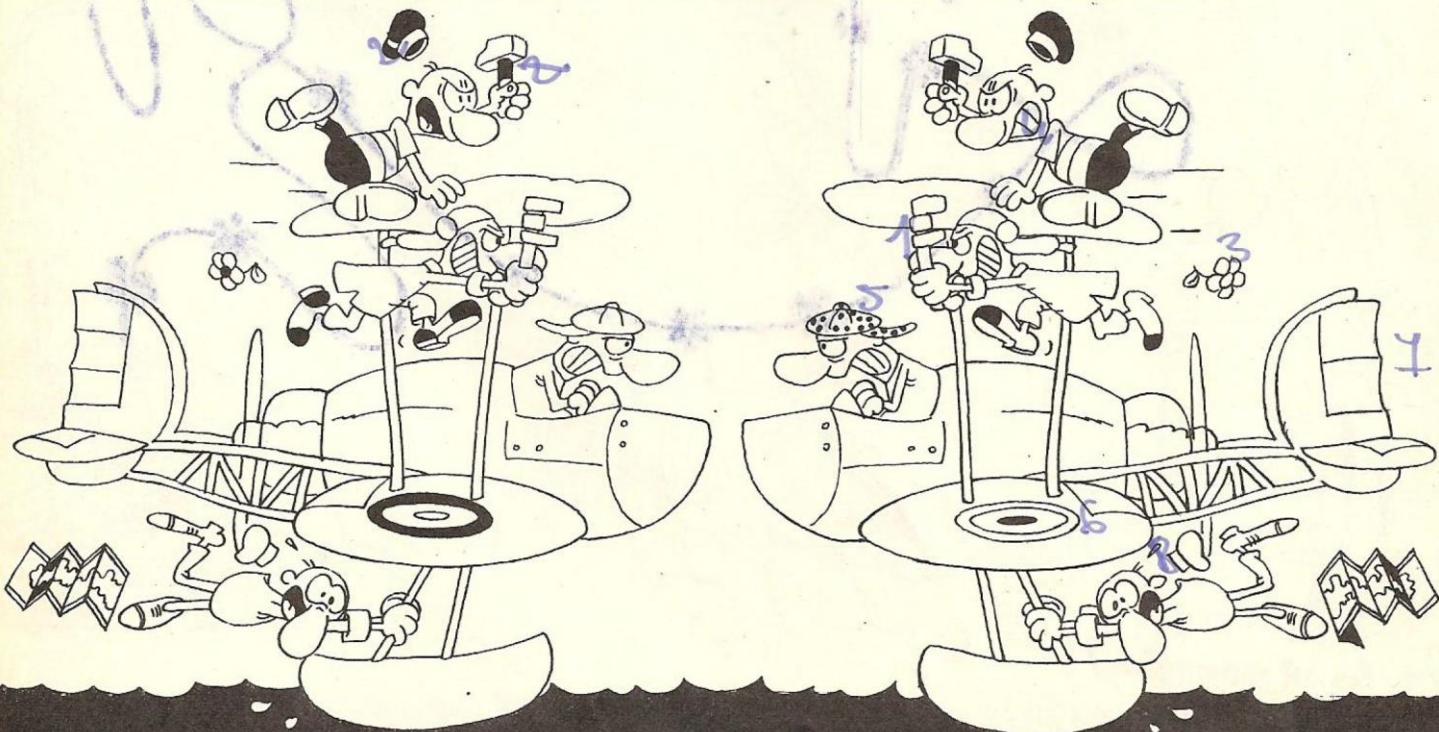
– La 4^e lettre est dans MOTEUR et dans PILOTE, mais n'est ni dans NUAGE ni dans VENT.

– Et la 5^e lettre est dans NUAGE et dans VENT, mais n'est ni dans AIR ni dans EAU. Quel est donc ce mot?



11. DIFFÉRENCES **

Ces ennemis qui se ressemblent s'affrontent farouchement. C'est peut-être parce qu'il y a 7 différences entre eux. Lesquelles?



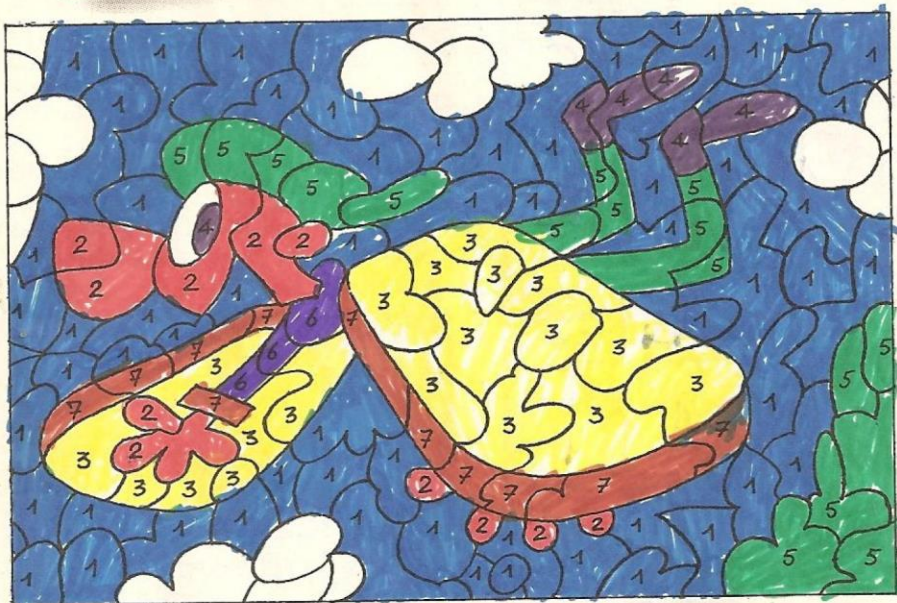
12. •



Corade
Color

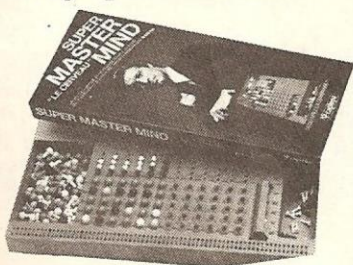
Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs : 1 - bleu clair. 2 - rose. 3 - ocre jaune. 4 - noir. 5 - vert. 6 - mauve. 7 - marron.



14. JE BLAGUE

C'est Nathalie Rimbeau, 44210 Pornic, qui gagne cette semaine le concours de blagues. Elle va recevoir le magnifique **SUPER MASTER MIND** qui lui est offert et envoyé par **MECCANO**.



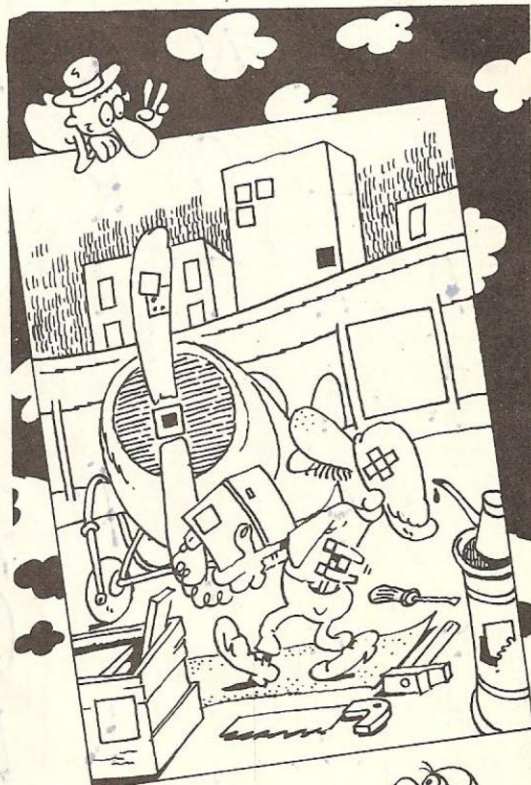
Voici son histoire que j'ai trouvée bien drôle :

Un chef de gare n'a plus de bille dans son sifflet à roulette et il doit pourtant faire partir le train. Il dit à sa femme :

- Va vite me chercher une lentille ou un petit pois. Vite!!!
- Je n'en ai pas trouvé, mais voici toujours un pois cassé.
Le chef de gare met le pois cassé dans son sifflet... siffle... et la moitié du train part...

13. COMBIEN DE CARRÉS? ••

Combien de carrés dans ce dessin? Tu vas voir qu'il n'est pas si facile que ça de les compter.



SOLUTIONS

1. BULLES EN L'AIR

1D - 2C - 3E - 4A - 5B.

2. LE BON MOTIF

Il y a cinq fois la même paire de lunettes d'aviateur.

4. LES JUMEAUX

Ils portent une casquette à carreaux, des lunettes noires, des moustaches et un blouson à col de fourrure.

5. RÉBUS

IL ME SEMBLE QUE L'APPAREIL EST BEAUCOUP TROP BAS. (Île - Meu... - Sang - Bleu - Queue - La - Pareil - Haie - Baux - Cou - Trot - Bas.)

6. JEU D'OMBRE

La plume au chapeau - Le petit fanion - La découpeure de l'aile de droite - Les cheveux - Le nez - Le bord du radiateur - La gauche du patin avant - Le pot d'échappement - L'axe de l'hélice - Le nuage.

7. MOTS À COMPLÉTER

MOTEUR - AILES - HÉLICE - FUSELAGE - DÉRIVE - CARLINGUE.

8. LE BON LOOPING

Il fallait partir en 3.

9. « C » COMME CIEL

Chat - Cape - Cerf-volant - Casquette - Cocarde - Cravate - Clé - Carte - Canne - Chapeau - Cheminée.

10. DEVINETTE ALPHABÉTIQUE

Le mot est « AVION ».

11. DIFFÉRENCES

Bonnet de l'homme d'en haut - Sa bouche - La fleur - La clé à molette - La casquette du pilote - La chaussure de l'homme à la clé - La dérive.

13. COMBIEN DE CARRÉS?

Il y en a 18.

FLÉCHOPIF

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	HIRONDELLE SERIN	S 76	POUR UN CANARD LA OU DO	M 32	SIRE FLEUVE EN ESPAGNOL EN RIEN	R 33	O 66	L 49
2	C 49	A 73	N 67	A 32	R 13	R 51	OISEAU À GROS BEC	L 63
3	PASSEREAU CHANTEUR RONGEUR DIEU	L 18	O 16	R 45	I 31	O 58	T 10	LUI PRONOM PERSONNEL
4	R 63	A 21	T 18	E 46	COLÉREUX	POUR MÉDOR MONNAIE	26	87
5	A 74	N 28	E 08	FAITE PAR LE PAON	R 43	72	15	10
6	BAUDET SUR LE NIGER	S 58	PARFOIS ANIMALIER VOLATILES	P 66	A 54	R 13	33	VICTOIRE DE NAPOLEON
7	G 41	A 57	O 38	OISEAU TRÈS NOIR	G 79	20	30	25
8	VILLE DU MIDI SANS HABITS	N 54	I 55	R 33	E 74	ISSU	37	16
9	N 17	A 67	E 46	NOMBRE	U 09	N 37		27
10	U 30	VENUE AU MONDE CERTAIN	S 74	U 18	R 20	DANS LA GAMME	L 72	A 41

JE BLAGUE

C'est Félix Yee Kim Tchreng, 97300 CAYENNE, qui va recevoir cette semaine un magnifique et passionnant DICTIONNAIRE ÉLECTRONIQUE, offert par BERCHET, pour les deux histoires de peintres que voici :

Un peintre rencontre un berger et lui demande :

«Est-ce que je peux peindre vos moutons ?

- Ah non ! dit le berger. Après, je ne pourrai plus vendre la laine...»

Un monsieur demande à un peintre :

«Pourquoi ne peignez-vous que des paysages ?

- Parce que jamais un arbre est venu se plaindre qu'il n'était pas ressemblant !»



mots croisés, mots placés, mots fléchés...

la solution lettre par lettre

SOLUTION DU FLÉCHOPIF

II - Se - Iéna.
RI - Rageur - Rio - Ore - Toucan -
Salangane - Note - Oies - Mare -
VERTICALEMENT : Ra - Nu -
Né - Née - Un - Sur - La.
Roue - Parc - Gao - Geai - Nice -
Canari - Lorient - Rate - Os - Ane -
HORIZONTALEMENT : Roi -

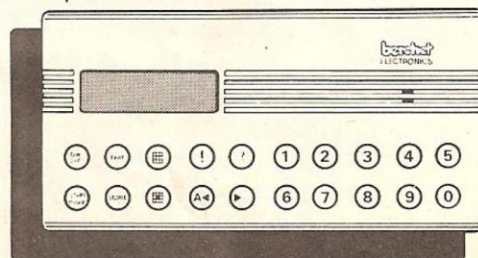
TON FLÉCHOPIF EN JEU ÉLECTRONIQUE.

As-tu remarqué ces curieux petits codes sur la grille de ton fléchopif ? Ils sont là pour t'aider à finir le jeu avec le Dictionnaire Electronique des Mercredis. Une invention formidable de BERCHET avec une infinité de combinaisons possibles pour t'amuser davantage avec les grilles, et même en faire de plus fortes dans les 5 cahiers "Sport Cérébral" qui sont livrés avec le jeu. Tu pourras jouer contre la montre, comptabiliser ton score, et devenir un as du fléchopif !

Tu trouveras ce jeu passionnant dans les rayons jeux et jouets des grands magasins et supermarchés, les magasins spécialisés, etc.

AVEC TON DICTIONNAIRE
ÉLECTRONIQUE
DES MERCREDIS.

berchet



JE BLAGUE

«Alors, c'était bien tes vacances à la montagne ? Tu as admiré les neiges éternelles ?
- Non, ce n'était pas la saison.»

Philippe Olivier,
77176 Savigny-le-Temple.

Une canine demande à une molaire :
«Vous êtes libre ce soir ?

- Non, malheureusement, j'ai un bridge...»

David Sablin,
76620 Le Havre.

Une serrure dit à une clé :

«Soyez gentille, faites-moi peur, j'ai le loquet...»

Emmanuel Berment,
27370 Tourville-la-Campagne.

«Que peut-on faire pour guérir le mal de mer ?

- Il suffit de s'étendre sur le gazon, et ça passe...»

Aurore Milcent,
64310 Saint-Pré-sur-Nivelle.

«Qu'est-ce qui est plus lourd qu'un parallélogramme ?

- Un parallélokilogramme !»

Patrice Quillever,
91620 Nozay.

Deux consommateurs à la terrasse d'un café ont demandé une limonade. Le premier précise : «Dans un verre propre».

Quelques instant plus tard, le garçon revient avec les deux verres, et il demande bien poliment : «Lequel de vous a demandé le verre propre ?»

Marlène Bonnet,
94200 Ivry.

C'est l'anniversaire du petit ourson. Papa Ours et Mamam Ourse se concertent :

«Qu'allons-nous offrir au petit ?

- Un enfant en peluche ?...»

Philippe Nappey,
25000 Besançon.

«Je suis une fois dans l'eau, une fois dans l'air, et je suis même au paradis ; qui suis-je ?

- La lettre A.»

Andréa Holy,
Madagascar.

«Pourquoi les Bretons sont-ils tous frères ?

- Parce qu'ils ont Quimper !»

Pascal Touzeau,
24310 Brantôme.

«J'ai perdu un million, avoue un directeur de cirque à un collègue.

- Et moi, je me souviens qu'une fois, j'ai perdu un lion entier !»

Béatrice Dubois,
71260 Lugny.

JOUE
AVEC LE ROBOT
smarties



JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

**ET GAGNE L'UNE DES
30 MONTRES SMARTIES
OU L'UN DES 100
ROBOTS SMARTIES**



COMMENT JOUER ?

C'est très simple. Remplis le bulletin-réponse ci-dessous et renvoie-le à : **NOUVEAU PIF, Jeu SMARTIES - 126, rue Lafayette - 75641 PARIS CEDEX 10 - AVANT LE 31 Décembre 83.**

(Tu pourras obtenir un bulletin en écrivant à **NOUVEAU PIF...**)

130 gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT :

Découpe ou recopie ce bulletin sur papier libre. Envoie ta réponse pour qu'elle parvienne au NOUVEAU PIF Jeu SMARTIES, 126, rue Lafayette, B.P. 90 - 75641 PARIS CEDEX 10, avant le 31 Décembre 83. (C'est la date d'arrivée et non celle du cachet de

la poste qui compte.)

Si 130 participants n'ont pas trouvé le nombre exact de mini-boîtes, les réponses les plus approchantes, en plus ou en moins, seront retenues.

Concours réservé à la France métropolitaine et aux moins de 15 ans.

Sachant que les mini-boîtes SMARTIES et le robot sont représentés à la même échelle, combien de mini-boîtes contient le robot ?

Nombre

Ton nom

Ton prénom

Ton âge (maximum 15 ans)

Ton adresse

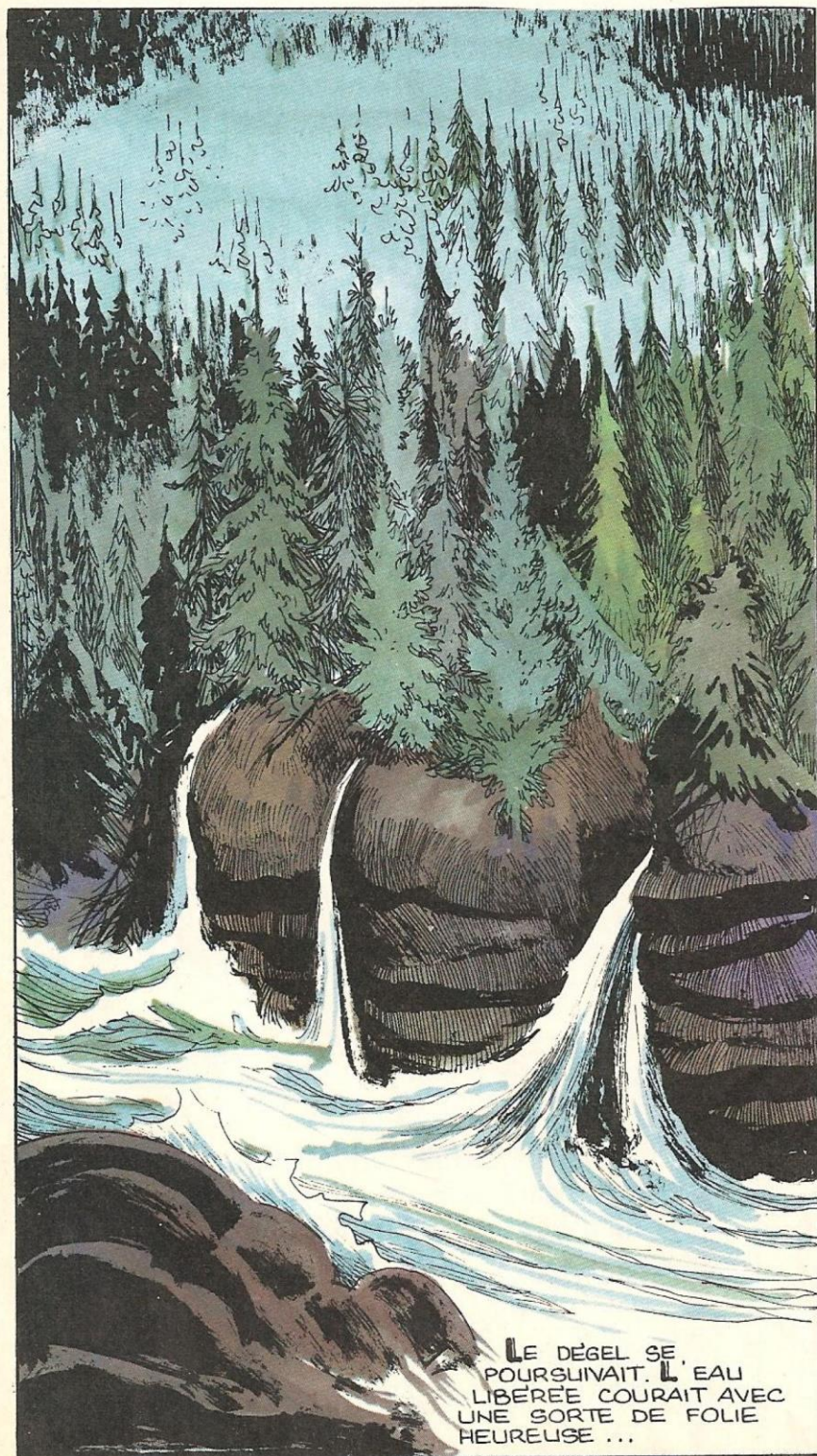
Ville Code postal

R.C. B 147 150 860

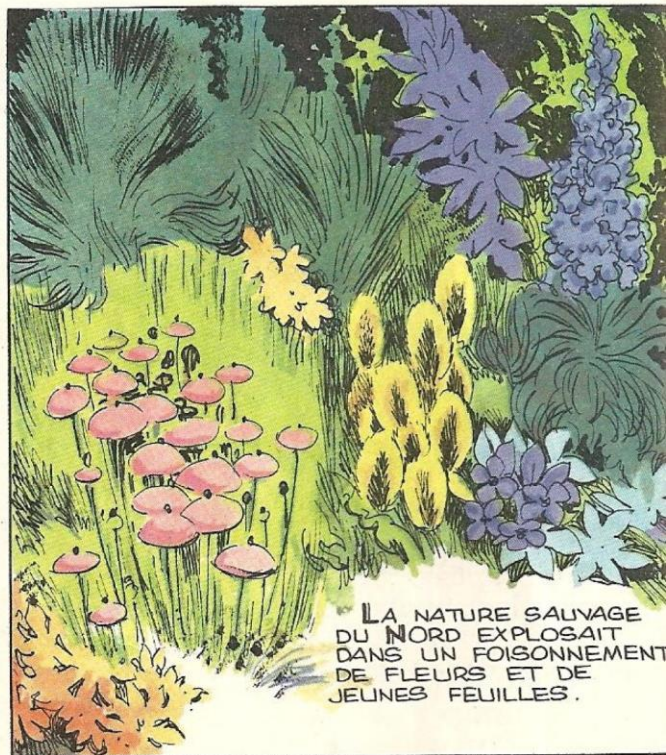


AYAK

Le maître des
"hautes-terres"



LE DÉGEL SE
POURSUIVAIT. L'EAU
LIBÉRÉE COURAIT AVEC
UNE SORTE DE FOLIE
HEUREUSE ...

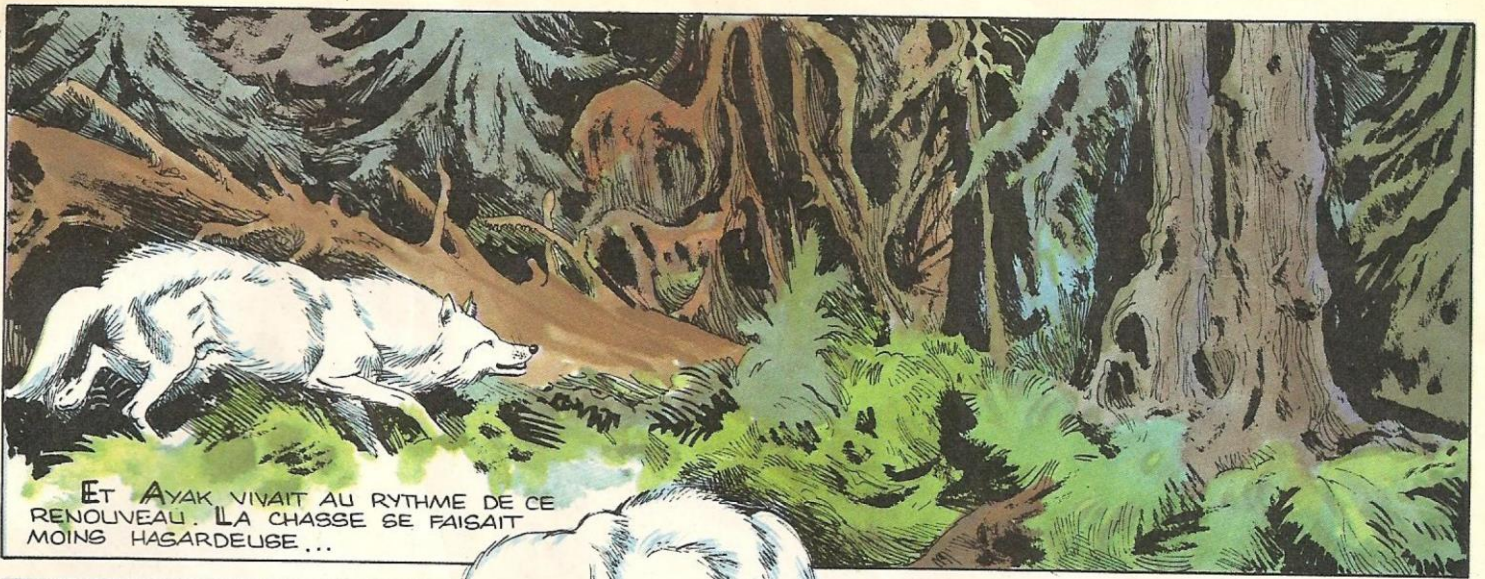


LA NATURE SAUVAGE
DU NORD EXPLOSAIT
DANS UN FOISSONNEMENT
DE FLEURS ET DE
JEUNES FEUILLES.

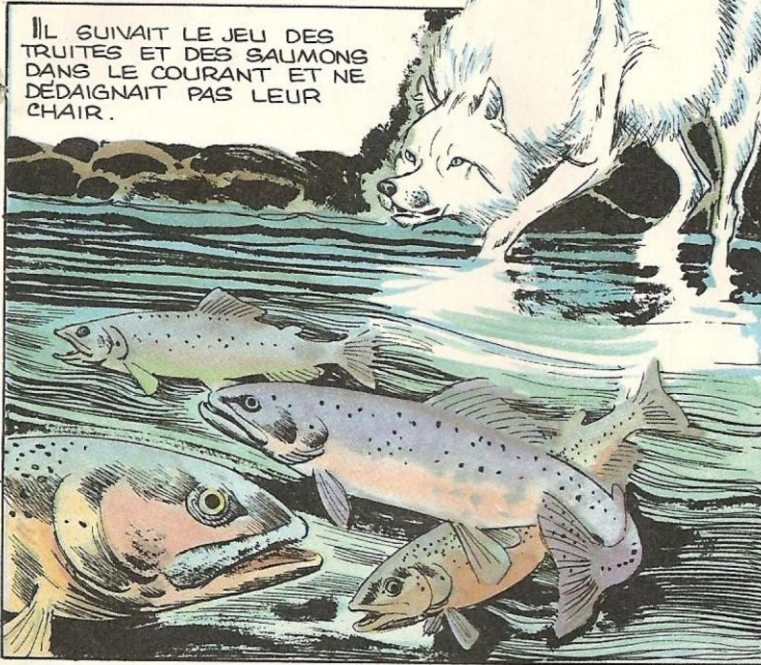
© Ed. VAILLANT



...ET LES BOURGEONS
DES SÂPINS ÉCLATAIENT.
LE PRINTEMPS DU KLONDIKE
TRIOMPHAIT AVEC UNE VIGUEUR
PRODIGIEUSE.



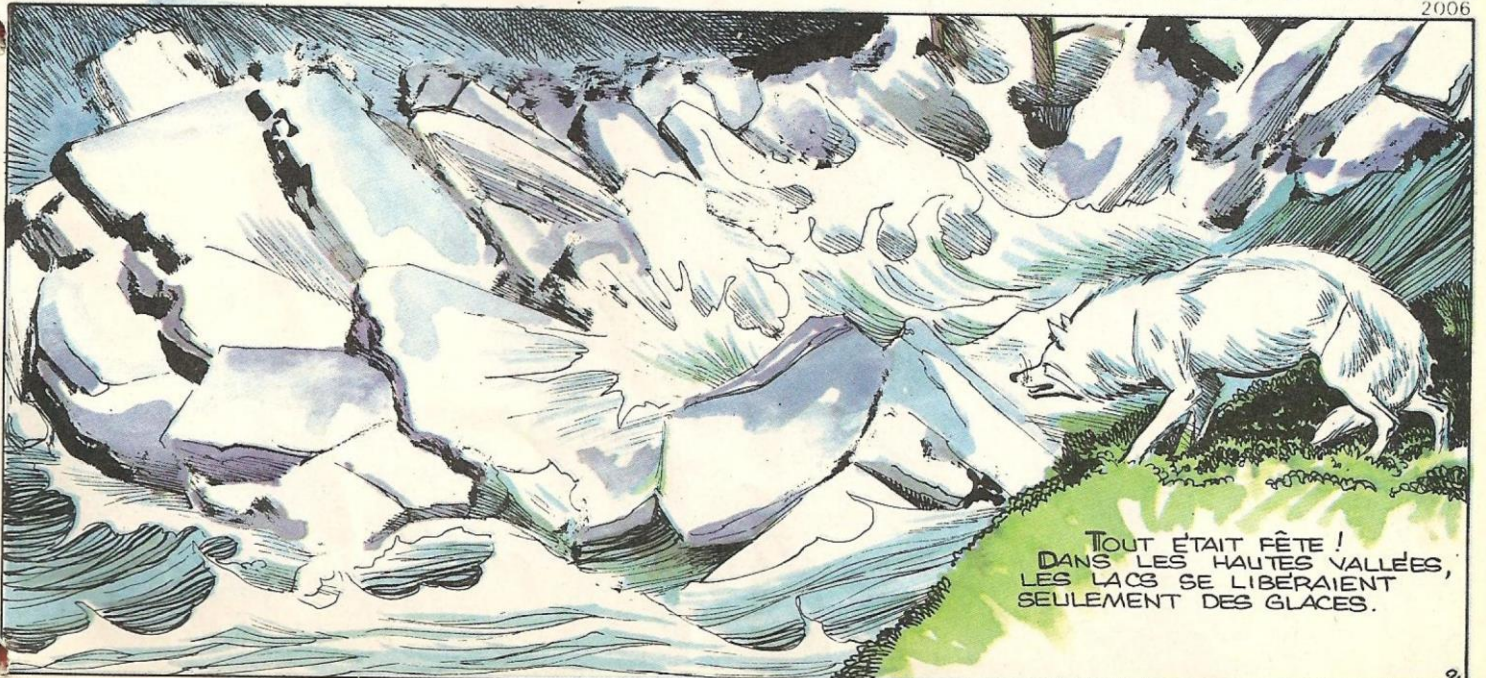
ET AYAK VIVAIT AU RYTHME DE CE RENOUVEAU. LA CHASSE SE FAISAIT MOINS HASARDEUSE...



IL SUIVAIT LE JEU DES TRUITES ET DES SAUMONS DANS LE COURANT ET NE DÉDAIGNAIT PAS LEUR CHAIR.



LES RAPIDES CHIPMUNKS LUI FILAIENT SOUS LE NEZ SANS QU'IL TENTÂT DE LES POURSUIVRE.



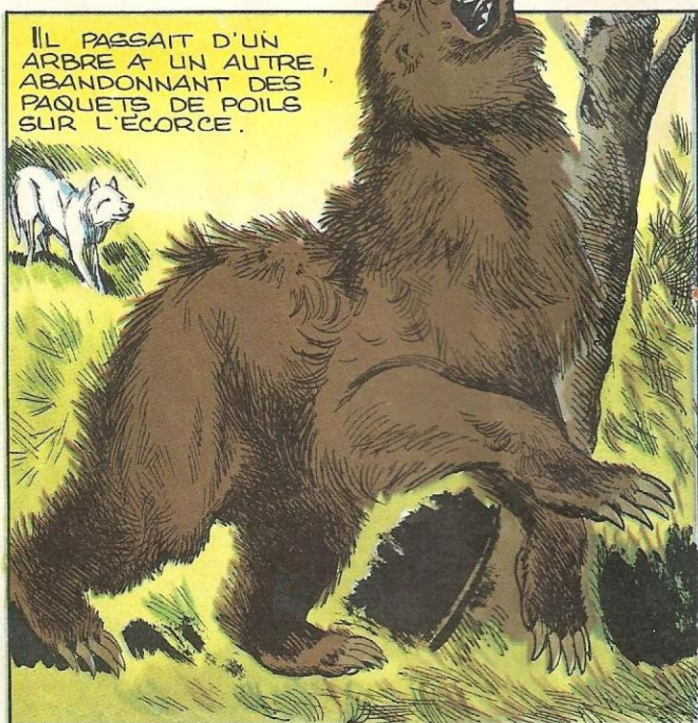
TOUT ÉTAIT FÊTE ! DANS LES HAUTES VALLÉES, LES LACS SE LIBÉRAIENT SEULEMENT DES GLACES.



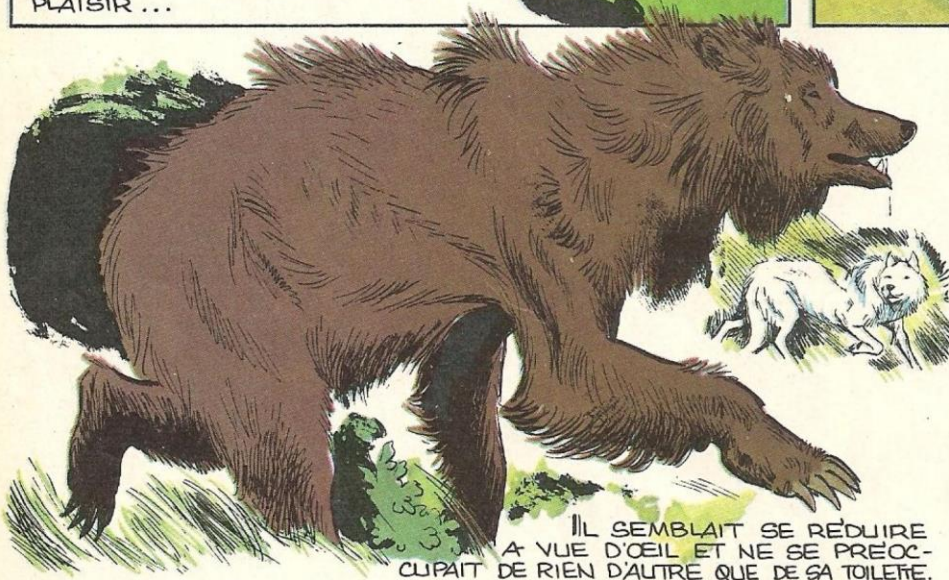
UN JOUR, IL SUIVIT UN GRIZZLY QUI SORTAIT À PEINE DE SON SOMMEIL HIVERNAL ET ALLAIT D'UN PAS HÉSITANT...



LE GRAND GRO-
GNEUR ARRACHAIT CONTRE
UN TRONC LES VIEILLES
BOURRES DE SON PELAGE
ANCIEN. IL RONRONNAIT DE
PLAISIR...



IL PASSAIT D'UN
ARBRE À UN AUTRE,
ABANDONNANT DES
PAQUETS DE POILS
SUR L'ÉCORCE.



IL SEMBLAIT SE RÉDUIRE
À VUE D'ŒIL ET NE SE PRÉOC-
CUPAIT DE RIEN D'AUTRE QUE DE SA TOILETTE.

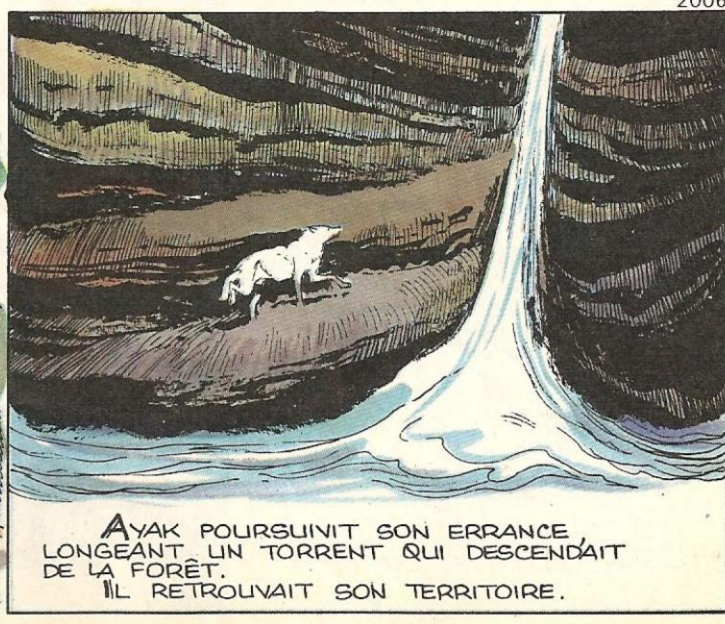
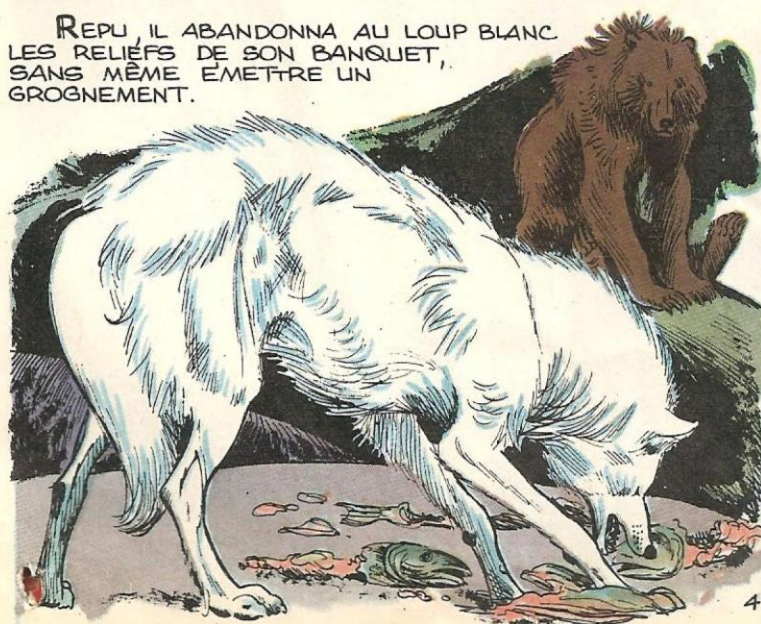
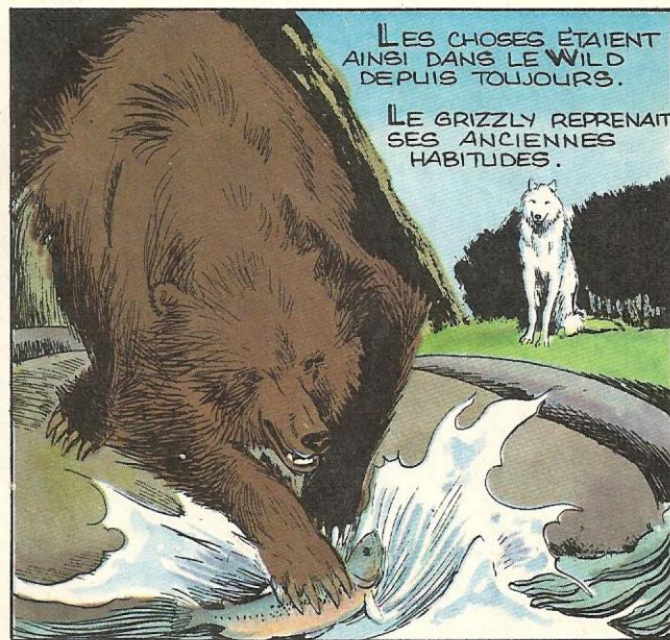
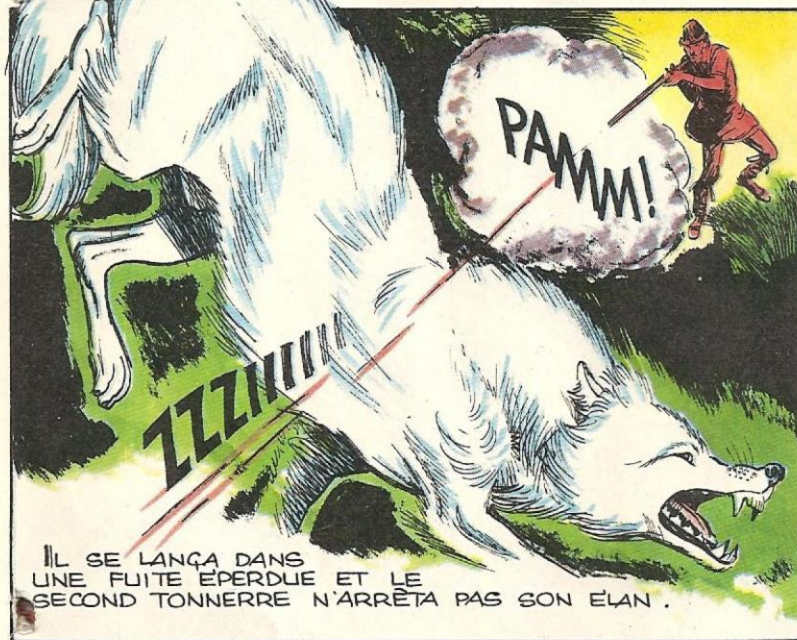


AYAK
S'IMMOBILISA
UN HOMME
ÉTAIT SUR LA
PISTE DU
GRIZZLY...



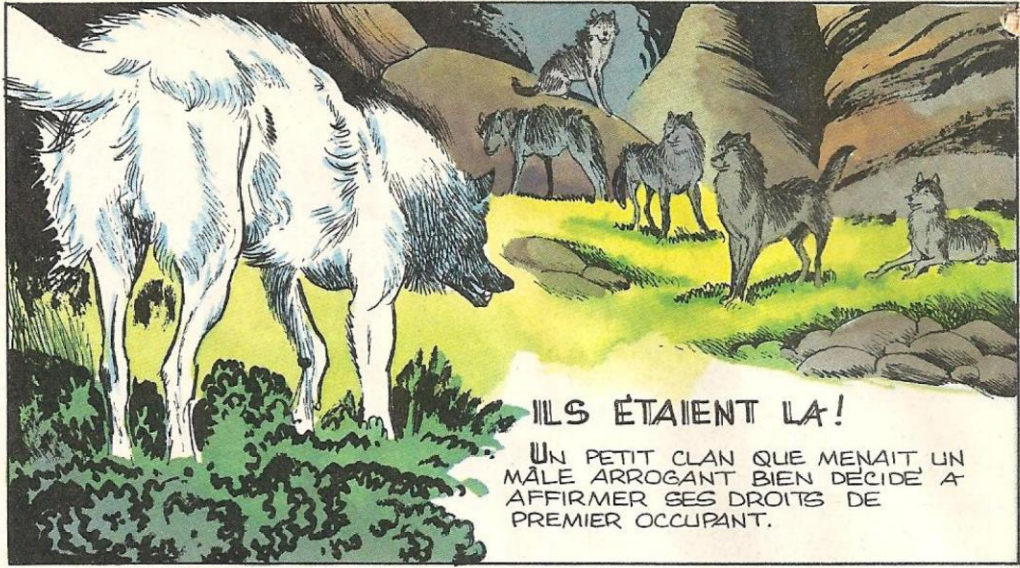
LE VIEIL
EPHRAÏM (°) EST
BIEN MAIGRE
MAIS À DÉFAUT
D'UN ORIGNAL,
IL FERA MON
AFFAIRE.

AYAK DEVINAIT
CE QUI ALLAIT SUIVRE. L'HOMME
ARMAIT SON BÂTON-TONNERRE.





IL SAVAIT QUE TRÈS BIENTÔT, IL DEVRAIT DÉFENDRE CE DOMAINE CONTRE LES LOUPS GRIS QUI NE RESPECTAIENT RIEN.



ILS ÉTAIENT LÀ!

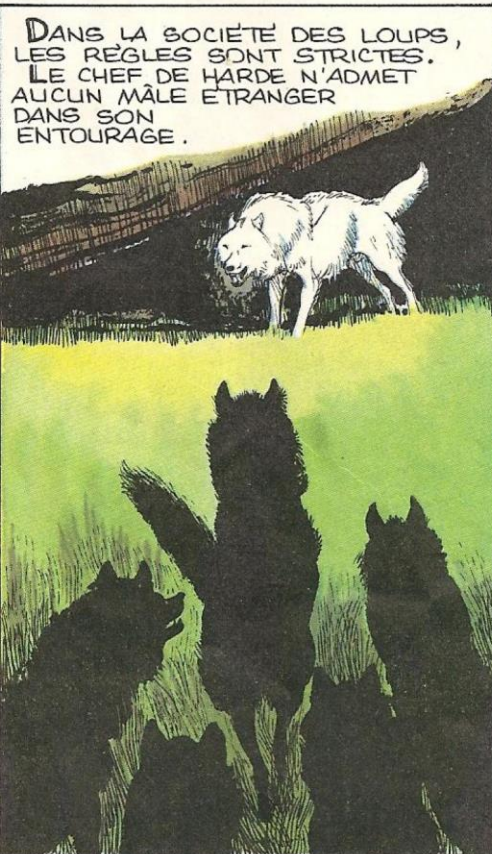
UN PETIT CLAN QUE MENAIT UN MÂLE ARROGANT BIEN DÉCIDÉ À AFFIRMER SES DROITS DE PREMIER OCCUPANT.



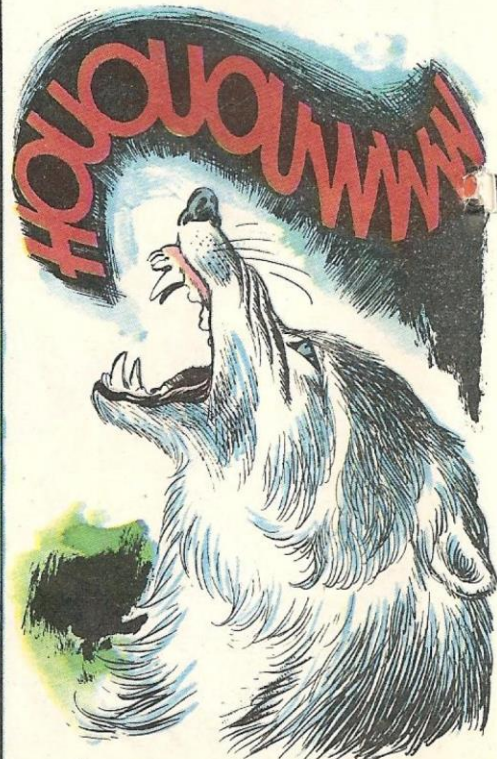
LE CHEF DONNA DE LA VOIX, INVITANT, PAR DES GRONDEMENTS, RAGEURS, LE LOUP BLANC À VIDER LES LIEUX.



AYAK NE TENAIT PAS À SE BATTRE, MAIS IL NE POUVAIT REFUSER CE DÉFI.



DANS LA SOCIÉTÉ DES LOUPS, LES RÈGLES SONT STRICTES. LE CHEF DE HARDE N'ADMET AUCUN MÂLE ÉTRANGER DANS SON ENTOURAGE.



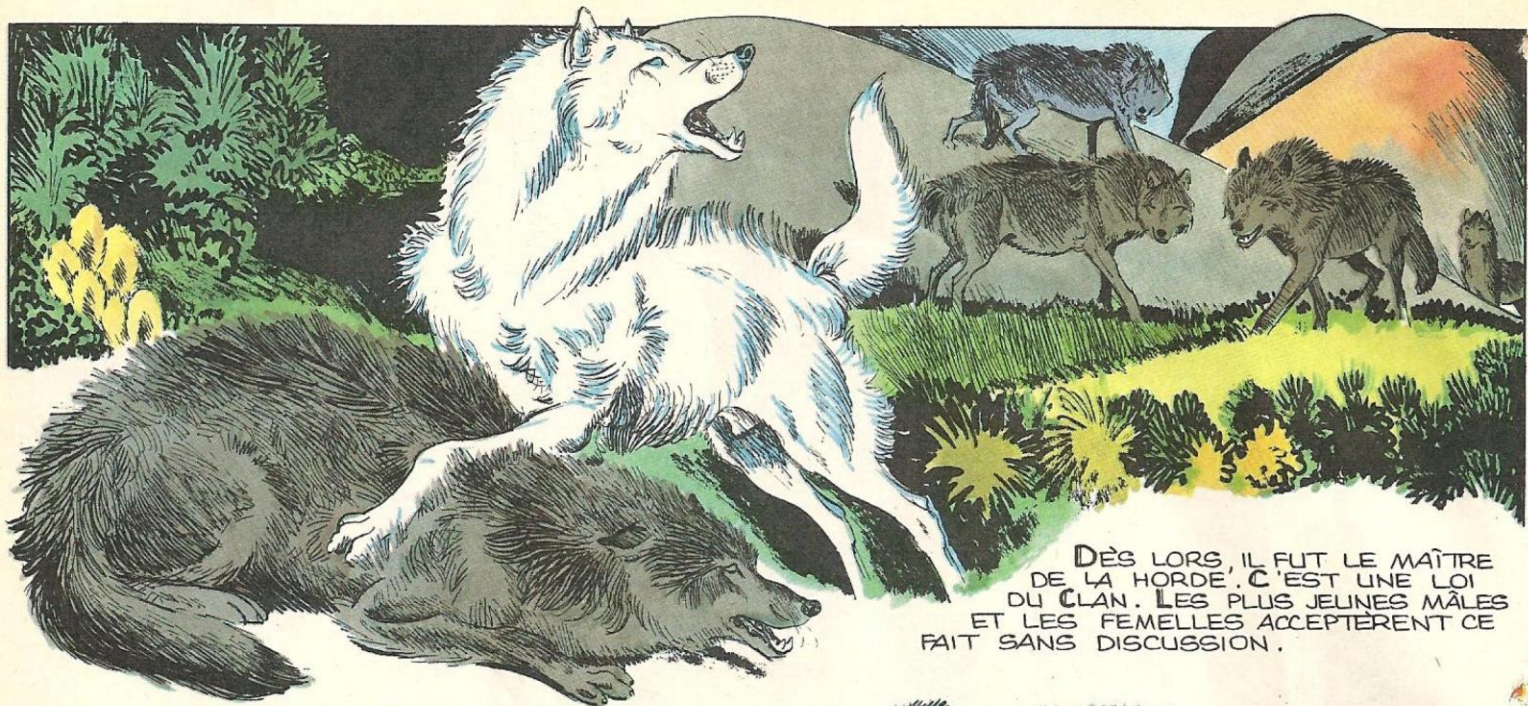
LE GRIS HURLA UN ULTIME AVERTISSEMENT.



IL ATTAQUA AVEC
FUREUR, SOUTENU PAR
LA FORCE INTERNE DU
CLAN.

LE COMBAT
FUT IMPITOYABLE
MAIS COURT.

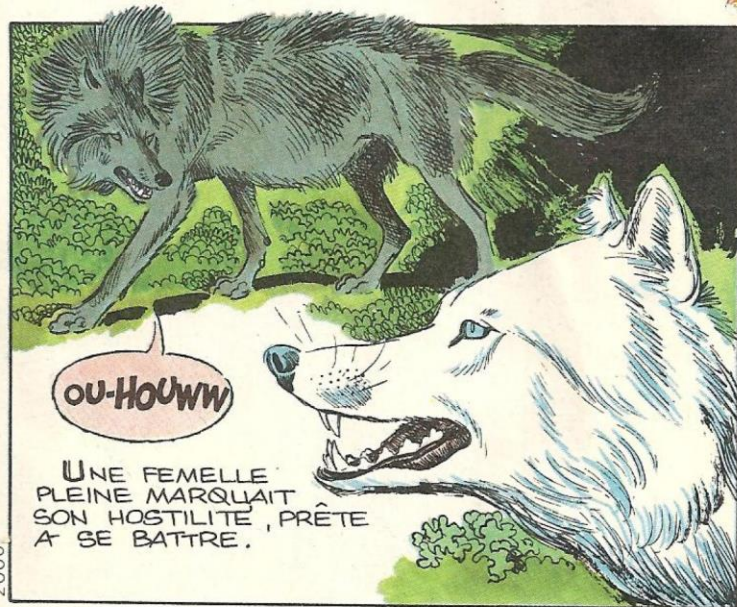
AYAK LAISSA SUR
LE SOL LE CADAVRE DU
GRIS.



DÈS LORS, IL FUT LE MAÎTRE DE LA HORDE. C'EST UNE LOI DU CLAN. LES PLUS JEUNES MÂLES ET LES FEMELLES ACCEPTERENT CE FAIT SANS DISCUSSION.



LES MÂLES FILAIENT DOUX RECONNAISSANT L'AUTORITÉ DE L'ÉTRANGER.



UNE FEMELLE PLEINE MARQUAIT SON HOSTILITÉ, PRÊTE À SE BATTRE.



IL MENAIT LES CHASSES NOCTURNES ET DANS LA CHALEUR DU JOUR, VEILLAIT SUR LE CLAN.



ET PUIS UN JOUR, LE BESOIN DE LIBERTÉ FUT PLUS FORT QUE LA LOI DU CLAN. IL QUITTA LA BANDE ET LES AUTRES NE CHERCHERENT PAS À LE SUIVRE.



DES COYOTES S'AVENTURERENT SUR LE TERRITOIRE. DEPUIS LONGTEMPS, AYAK N'AVAIT VU CES FOINARDS.



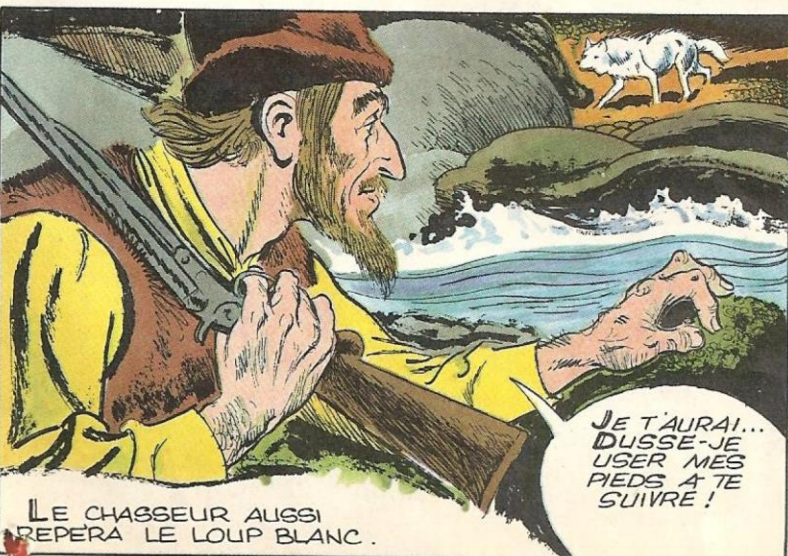
IL NE TOLÉRAIT PAS LEUR PRÉSENCE. LES COYOTES FONT FUIR LE GIBIER. IL LEUR INTIMA L'ORDRE DE DÉGUEPIR.



IL N'EUIT PAS À LIVRER COMBAT. LES COYOTES COMPRIRENT L'AVERTISSEMENT. IL NE LES REVIT PLUS.



UN JOUR, IL VIT À NOUVEAU L'HOMME AU BÂTON-TONNERRE, DE L'AUTRE CÔTÉ DU TORRENT.



JE T'AURAİ... DUSSE-JE USER MES PIEDS À TE SUIVRE !

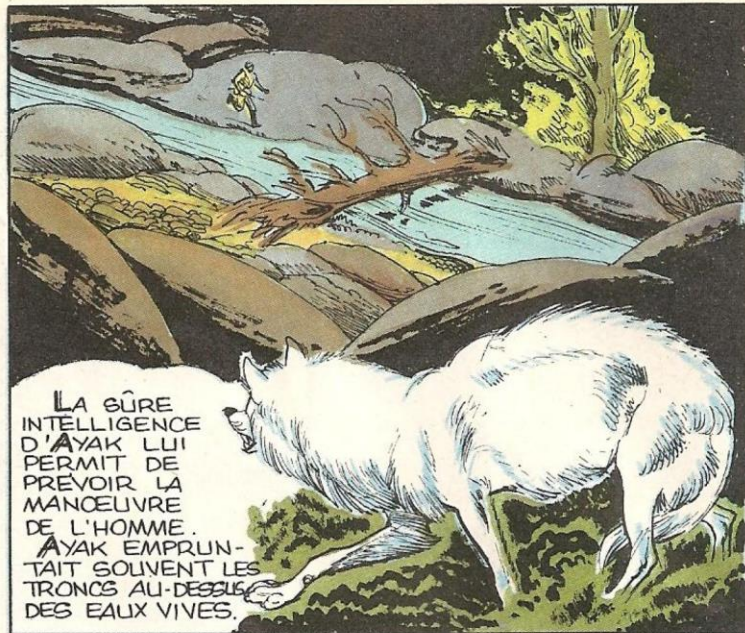
LE CHASSEUR AUSSI REPERA LE LOUP BLANC.



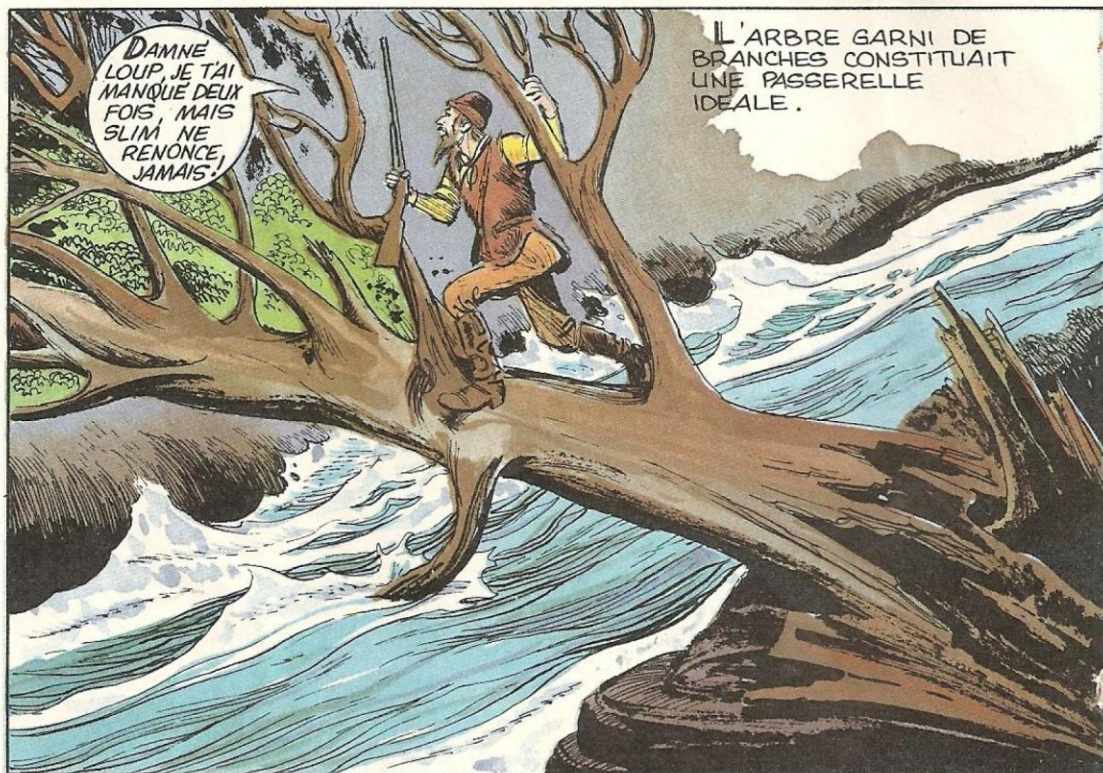
L'EAU DU TORRENT ROULAIT TRÈS FORT, ET L'HOMME S'ESSOUFLAIT À RECHERCHER UN GUE.

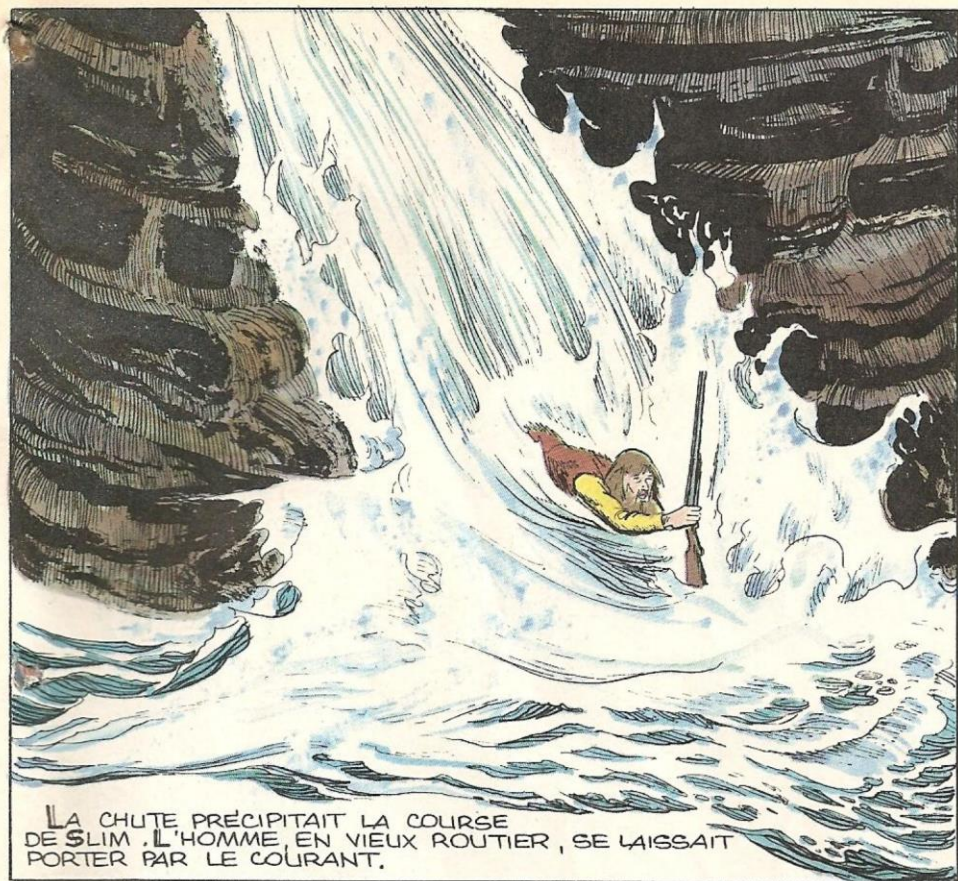
AYAK LE NARGUAIT...

2006



IL NE SOUS-ESTIMAIT JAMAIS LA PUISSANCE DES HOMMES QUI PORTENT UN BATON-TONNERRE.





LA CHUTE PRÉCIPITAIT LA COURSE DE SLIM. L'HOMME, EN VIEUX ROUTIER, SE LAISSAIT PORTER PAR LE COURANT.



AYAK FILAIT LE LONG DE LA FALAISE, CURIEUX DE CE QUI ALLAIT ADVENIR...



SLIM ABORDA UNE CRIQUE DE GRAVIER OÙ LA FUREUR DES EAUX S'APAISAIT.

LE DAMNÉ LOUP!



HOO DU CANOE!
HOO!
TIREZ-MOI DE CE MAU-
VAIS PAS!

UN CANOE MONTAIT, FACE AU COURANT.



UN HOMME DEBOUT LA-BAS... JE VAIS VERS LUI, RYAN!

RYAN REPARTAIT À LA RECHERCHE DE L'OR VERS LES MONTAGNES...



OU-HOU-OUW!

AYAK SALLUAIT LA FILLE-DES-HOMMES, ET ANN RECONNUIT L'APPEL QUI VENAIT DE LA FALAISE... LE LOUP BLANC ÉTAIT LÀ...

2006

FIN DE L'ÉPISODE

01

6 MOIS

32 F

176 F

Étranger
250 FUN
JEU DE
MIKADO

02

3 MOIS

8 F

96 F

UN
POSTER
COULEUR

00

1 AN

80 F

336 F

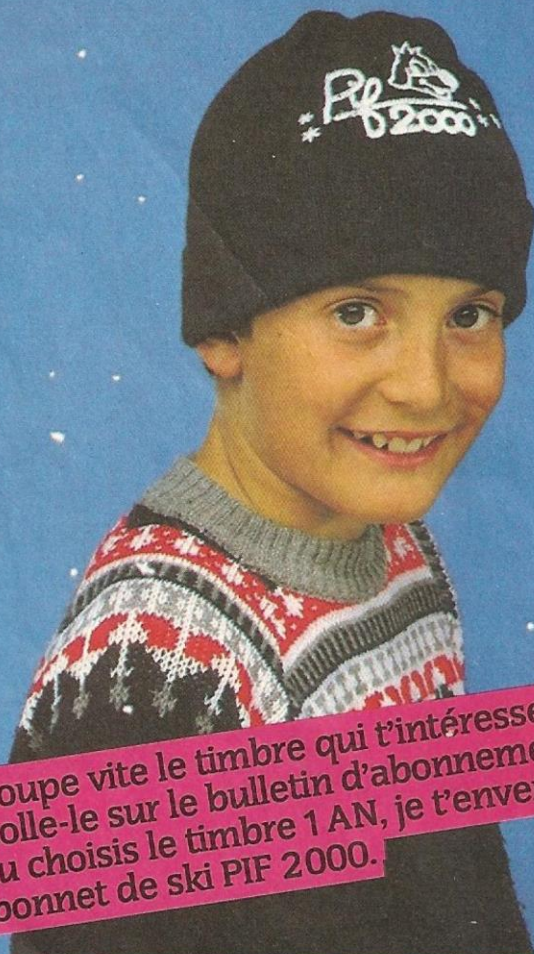
Étranger
450 FLE BONNET
DE SKI
PIF 2000

En cadeau

si tu t'abonnes pour un an

le bonnet de ski

PIF 2000



J'ai décidé pour remercier les lecteurs qui s'abonnent, de leur offrir un bonnet de ski PIF 2000. Grâce à l'abonnement tu peux réaliser une super-économie de 80 F. Pour le prix de 42 numéros je m'engage à t'en expédier 52 soit pour toi 10 numéros gratuits! Et bien sûr, en cadeau, tu recevras ton bonnet de ski PIF 2000.

Découpe vite le timbre qui t'intéresse et colle-le sur le bulletin d'abonnement. Si tu choisis le timbre 1 AN, je t'enverrai le bonnet de ski PIF 2000.

BULLETIN D'ABONNEMENT

83 50 03

Nom _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Téléphone 16 _____

JE VEUX M'ABONNER POUR

MON ÉCONOMIE EST DE

JE DOIS VOUS RÉGLER

COLLE
ICI
LE TIMBRE
QUE TU
AS CHOISI

Bulletin à retourner à SERP-Gestion abonnement PIF - BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX accompagné de votre règlement, établi à l'ordre de BRED/VAILLANT (et non pas SERP). N.B. Pour l'étranger les tarifs 6 mois et 1 an sont respectivement de 250 F et 450 F.

RÉSERVÉ À LA SERP MT _____
 Mode _____ N° _____

ENVOYEZ-MOI
EN CADEAU

Offre valable jusqu'au 31 mars 1984

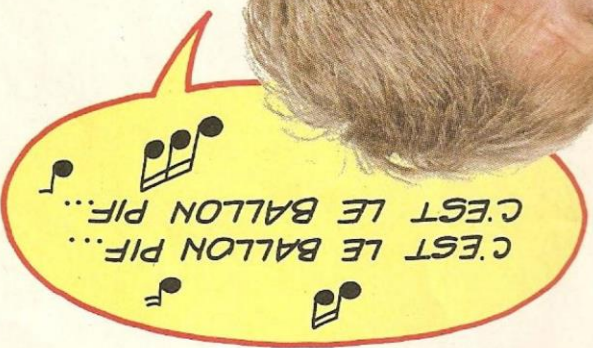
LA MACHINE A ECRIRE DE POCHE

TON GADGET
LA SEMAINE PROCHAINE
TU POURRAS GRAVER
TES PRENOMS
NOM ET ADRESSE
TU POURRAS
ENVOYER
DES
MESSAGES
SECRETS ET CODES

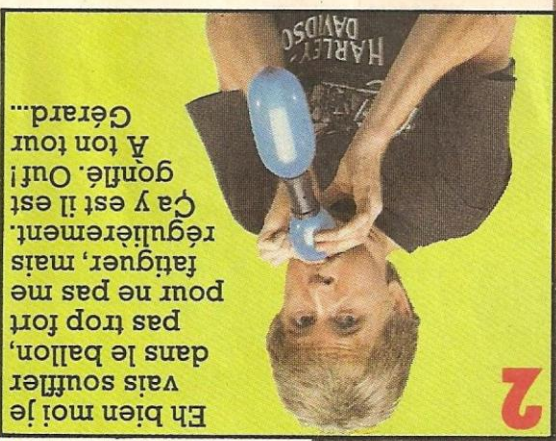


INCROYABLE

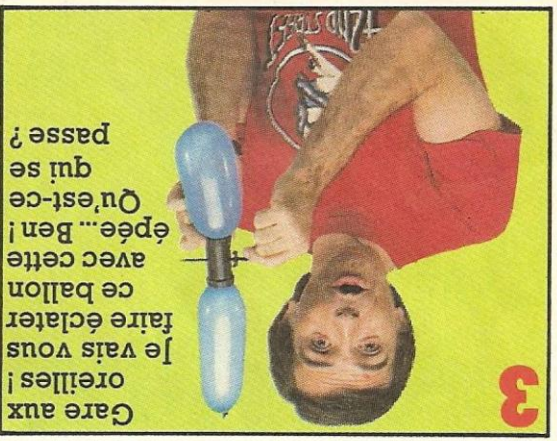
dans leur sac, se sont transformés cette semaine en magiciens pour te présenter le ballon incroyable.



Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



Eh bien moi je vais souffler dans le ballon, pas trop fort pour ne pas me fatiguer, mais régulièrement. Ça y est il est gonflé. Ouf ! À ton tour Gérard...

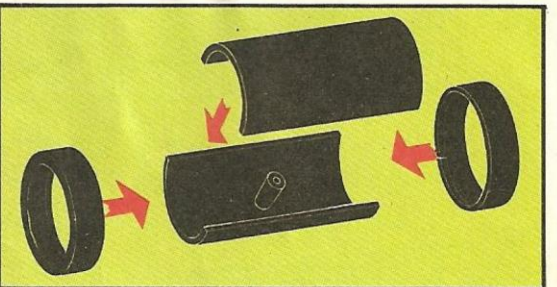


Gare aux oreilles ! Je vais vous faire éclater ce ballon avec cette épée... Ben ! Qu'est-ce qui se passe ?

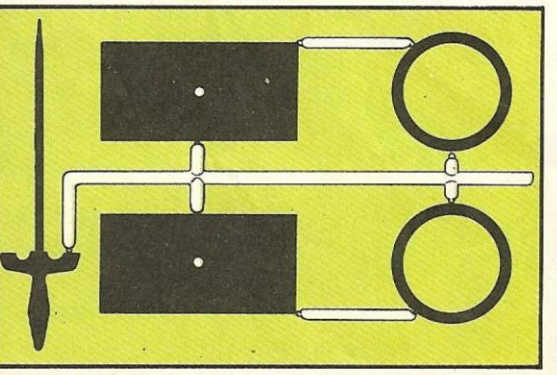


Voyez ce ballon... Il est bien détendu. Je le glisse à l'intérieur du cylindre. Bien compris ? À toi Phil pour la suite de l'explication...

Avant de commencer le tour, il faut bien le préparer. Il est indispensable de bien détendre le ballon en tirant sur son extrémité. Joins les 2 demi-cylindres. À l'aide des 2 bagues, fixe l'ensemble.



Ton gadget se compose d'une grappe et d'un ballon. La grappe comprend deux demi-cylindres, deux bagues et une épée.



**tom
gadgets**

De notre Berry national au fin fond du Tyrol,
tout le monde connaît les Charlots.
Nos trois lascars - Jean, Gérard et Phil -, qui ont plus d'un tour

LE BALLON



A chanter sur
l'air de l'Apérobic...

C'EST LE BALLON PIF...
C'EST LE BALLON PIF...
C'EST LE BALLON PIF...

ET UN ! JE COINCE LE BALLON ...
ET DEUX ! J'SOUFFLE A PLEINS POUMONS...
ET TROIS ! JE PRENDS L'AIGILLON...
ET QUATRE ! FAITES BIEN ATTENTION !

LE SECRET DU BALLON INCROYABLE
Une fois que tu as détendu le ballon et monté le cylindre, place celui-ci à la verticale sur une table à côté de l'épée. Les spectateurs ne croient le cylindre traversé par l'épée, qu'ils aperçoivent est le petit tube qui retire l'épée, toute l'assis- tance va croire que le cylindre est parfaitement creux.

LE NOUVEAU
Pif

8F.

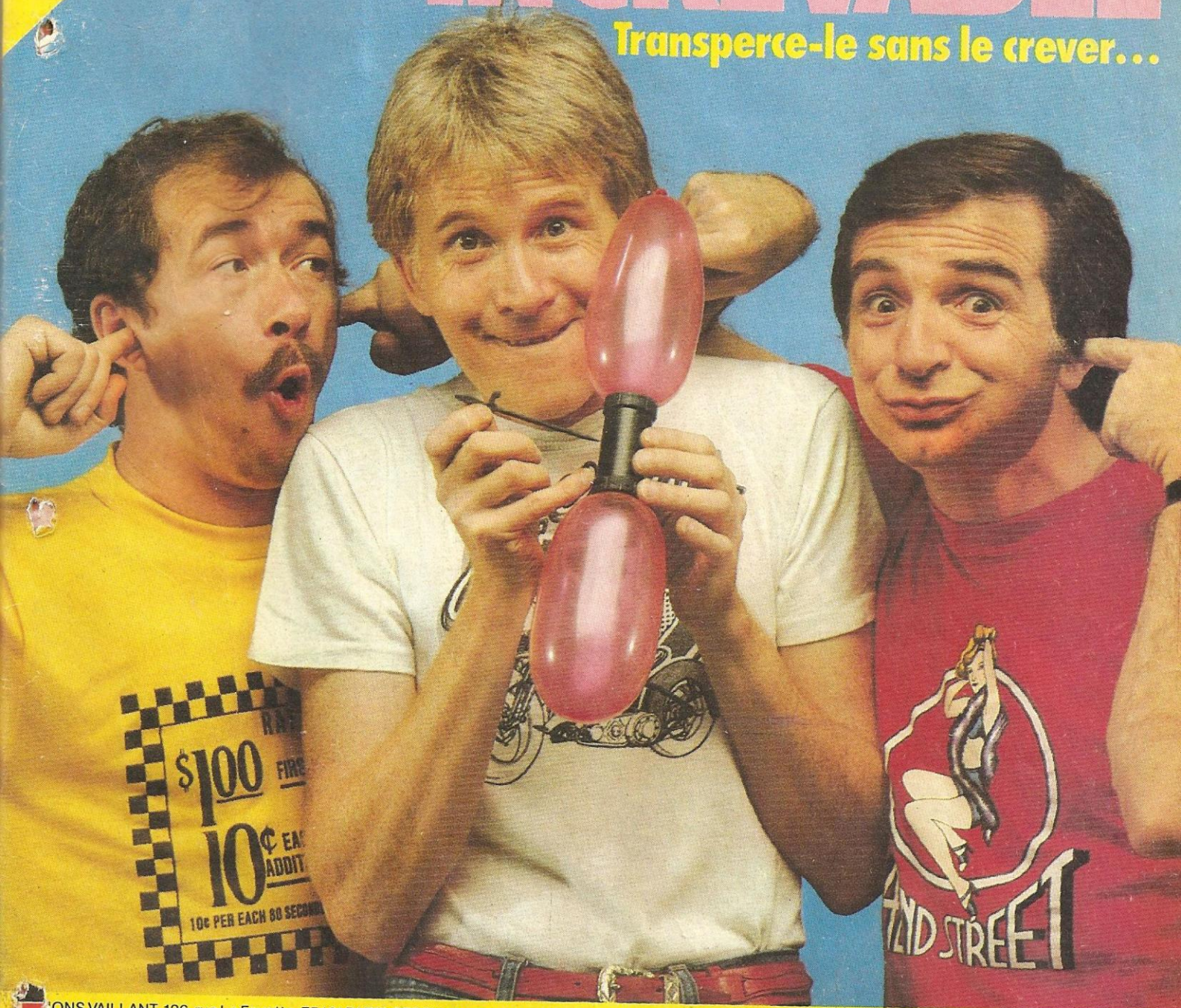
TON GADGET

LES CHARLOTS

te présentent

**LE BALLON
INCREVABLE**

Transperce-le sans le crever...



ONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Bernard LYONCAEN - Numéro de Commission Paritaire : 57826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : décembre 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. : 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n° 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547.